年末大攻略ソニックアドベンチャー、バーチャ3tb／発表! With You／シェンムー

平成9年2月28日 第三種郵便物認可 1999年1月14日（隔週金曜日発行）第4巻第1号通巻46号

電撃 ドリームキャスト Dreamcast VOL.3

1999 1/14 定価550YEN





DC最強の雑誌!!

特報
With You ～みつめていたい～
シェンムー
サクラ大戦 帝撃グラフ
北へ。
セガラリー2
エヴォリューション
パワーストーン
デバイスレイン

特集
勝手に総括! セガの'98年

年末年始大攻略特集
ソニックアドベンチャー
30P徹底攻略
バーチャファイター3tb
セヴンスクロス
インカミング 人類最終決戦
ゴジラ・ジェネレーションズ

好評連載
ドリームキャストの基礎知識



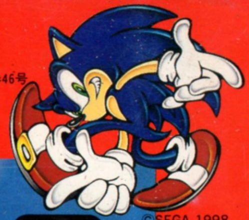
電撃Dreamcast VOL.3

平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年1月14日(隔週金曜日発行)第4巻第1号通巻46号
発行人/塚田正晃 編集人/長谷川真
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価550円 本体524円
T1124542010552
©Media Works 1999/大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 24542-1/14

年末大攻略ソニックアドベンチャー、バーチャ3tb／発表! With You／シェンムー

平成9年2月28日第三種郵便物認可 1999年1月14日（隔週金曜日発行）第4巻第1号通巻46号

1999 1/14 定価550YEN



電撃 ドリームキャスト Dreamcast

VOL.3

DC最強の雑誌!!



特報
With You ～みつめていたい～
シェンムー
サクラ大戦 帝撃グラフ
北へ。
セガラリー2
エヴォリューション
パワーストーン
デバイスレイン

特集
勝手に総括! セガの'98年

年末年始大攻略特集
ソニックアドベンチャー
30P徹底攻略
バーチャファイター3tb
セヴンスクロス
インカミング 人類最終決戦
ゴジラ・ジェネレーションズ

好評連載 ドリームキャストの基礎知識

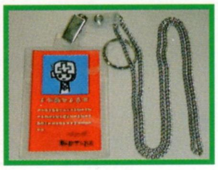
発行：メディアワークス



戦国TURB 予約キャンペーン申し込み用紙

お名前: **年齢:** **才** **性別:** **男 女**

住所:〒



電話番号:

＊予約してお店の人に店印名を押してもらってください。

＊販売店様にお願い。こちらに予約印を押してください。

＊ 写真はイメージです。実際とは異なる場合があります。

1999年1月14日（木）発売予定 希望小売価格 5,800円（税別）

お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンタ―テイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

予約キャンペーン

どうせ買うなら予約しよう！

応募方法

1. 左の申し込み用紙に必要事項を明記してください。
2. お近くのゲームショップで、予約確認の店名印を押してもらってください。
3. 商品に同封されているアンケートはがきに申し込み用紙を貼って送ってください。

抽選で10, 000名様に戦国TURB特製「パスホルダー」をプレゼント

応募締め切り 1999年1月31日（当日消印有効）

＊申し込み用紙はコピーを使用してください。店名印を押してもらうのを忘れないでください。

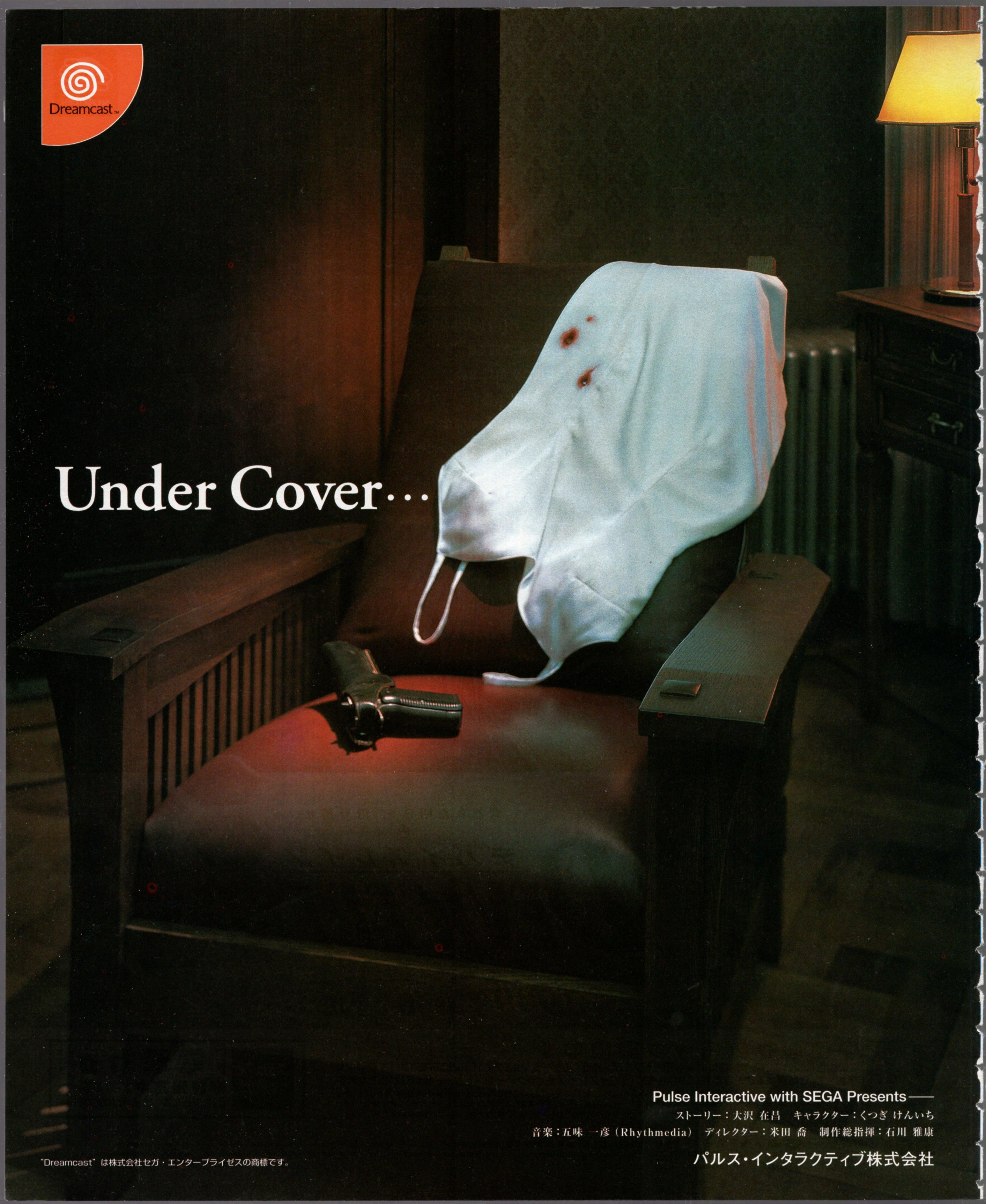
＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

Internet NO. 1101 （アイタイ）
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできるインターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ


PlayStation
非日常が、起動する。
カスミの家
カスミ
でも、お父さんが作りだした武器を持って、二人が戦っているのを見るの…苦しくて、夢ならいいと思った…。



SEGASATURN
雲野 十夜
移動します
SCE
微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体を失っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーパスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャーSLG
1999年春発売予定 予価5,800円(税別)
1/15まで当日消印有効
予約キャンペーン実施中！
この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター ポストカードセット」が当たります。
応募方法 官製ハガキに予約をしたお店の認証を押した予約券の控え(スタンプ台紙)を貼って、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス ソフト事業部「デバイスレイン予約キャンペーン」係までお送り下さい。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。 ※また、複数の予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手してください。
コミック化決定!!
「電撃hp」
好評発売中!!
画 楠見らんま 定価：本体900円+税
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©Starlight Marry / Media Works Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。


Dreamcast
Under Cover…
Pulse Interactive with SEGA Presents——
ストーリー：大沢 在昌　キャラクター：くつぎ けんいち
音楽：五味 一彦（Rhythmedia）　ディレクター：米田 喬　制作総指揮：石川 雅康
パルス・インタラクティブ株式会社
"Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

電撃 ドリームキャスト Dreamcast
VOL.3目次
CONTENTS
(1999年1月14日発行)

電撃特報 DC&SS注目ソフトを徹底追跡!!

総力大特集 冬休みはこれでバッチリ!! どこよりも深い大攻略特集！

▶特集・新作目次は次ページに！



●表紙イラスト／ソニック アドベンチャー
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次(大日本印刷)

●本誌中の略号●

ACT……アクション
AVG……アドベンチャー
FTG……格闘
PZL……パズル
RCG……レーシング
STG……シューティング
RPG……ロールプレイング
A・RPG…アクション・ロールプレイング
S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
SLG……シミュレーション
SPT……スポーツ
ETC……その他

AS……アーケードスティック
RC……レーシングコントローラ
TC……釣りコントローラ

使用ブロック数…セーブに使用するブロック数
VM連動……バックアップとして使用できるだけでなく、何らかの形でDC本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

●広告目次●

年末緊急スペシャル

ソフトの売れ行きから湯川専務まで激動の1年を振り返る!!

勝手に総括！セガの'98年







新作COUNT DOWN

DC&SSソフトの新作情報満載!!

新作情報


◀闘龍伝説エランドール


◀ソニック3Dフリッキーアイランド


▲KIISSより…

好評連載

●「MPEG Sofdec」の全貌～前編～。
まずはMPEGの基礎から、みっちり解説！

アーケード情報

●ダイナマイトベースボール NAOMI
●ガンバード2
●てんこもりシューティング
●読者ページ「VOICE of AC」

読み物・他

掲載ゲームインデックス 五十音順

[SS]=サターン [AC]=アーケード

電擊特報

かつてないほど

『VF』を作った、鈴木裕 監督・総指揮の超大作



シェンムー 莎木

これまで謎に包まれていた『シェンムー』だが、ここに来て状況が急変！　ゲーム画面を始め、システムやストーリーなど、多くの情報が一気に公開された。果たして、鈴木裕氏が提唱する新ジャンル「ＦＲＥＥ」の正体とは？　ゲームの常識が今、変わろうとしている…。

シェンムー(莎木)	
DC	●ドリームキャスト　●99年春発売予定　●価格未定
	●セガ　●RPG　●使用ブロック数未定

鈴木裕の放つ超大作、始動！

ストーリー＆システムの詳細が明らかに

この『シェンムー』は、アーケードで数多くの名作を手がけてきた鈴木裕氏によって制作総指揮が取られている。かつては『プロジェクト バークレー』と呼ばれ、長い間すべての内容が極秘扱いされてきた本作だが、今回ついにその姿が明らかとなった！　初公開となるゲーム画面の写真を見れば、そのクオリティの高さは一目瞭然だろう。今回はこれから10ページに渡って、鈴木裕氏のメッセージを交えつつ『シェンムー』の最新情報を紹介していく。主人公やストーリー部分はもちろん、「ＦＲＥＥ」という新ジャンルを実現させたシステム部分も大紹介。すべての要素を、電撃独自に徹底的に掘り下げて分析していこう。鈴木氏から、電ドリ読者のためだけに語られた極秘情報もあるので、お見逃しなく！



本作を手がける鈴木裕氏からのあいさつ

～ＦＲＥＥ～Ｆull Ｒeactive Ｅyes Ｅntertainment
それは、今までのゲームよりも制約が少なく、自由にのびやかに遊べるもの。誰もがわずらわしい思いをせずに、おおらかにゲームを進められること。世代を越え、国境を越え、世界の人々が共感できるテーマ。プレイした人に強い思いを与え、自らの体験として話題にできるストーリー。１つの世界を通じて、今と別の人生を経験させたい。微細に作り込まれたリアルなステージ。子供でも分かる簡単さと、大人でもうなる奥深さを両立したシステム。魅力的なキャラクターが集う、感動的なストーリー。それらが織りなすハーモニー。…１つの世界、それを丸ごと、プレイヤーに渡したい。「現実」、そういうものを作りたかった。最後に…

二十一世紀の子供達へ…
愛すべき友を持て



リアルな世界で、冒険が始まる…

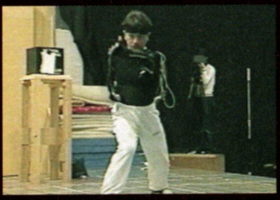
警告 これはムービーシーンではない！



▲これが本邦初公開の画面写真だ！　人物からビルまで、すべてがポリゴンでリアルに描かれている。

ゲームの背景は書き割りから「舞台」へ…キャラの役者は声優から「俳優」へと進化を遂げた…

従来の作品が２Ｄの平面図を駆使して擬似的な３Ｄ空間を表現していたのに対し、『シェンムー』ではその世界すべてが３ＤＣＧで描かれている。つまり、立体的な１つの舞台が丸ごとゲームの中に存在しているようなもの。そのため、すべてが現実的で存在感にあふれた世界が実現されているのだ。



▲キャラの動作には、声を担当する役者自身の動きが使われている。「声」と「動き」という２つの演技力を必要とした本作は、「ゲーム俳優」という新しい言葉を産んだ。

プレイ画面はすでに公開されていた!?

詳しくは後述するが、本作にはいわゆる「ムービー」画面は存在せず、実際にゲーム中に操作できるキャラがそのまま演技をしていく形を取っている。厳密には違うが、CMなどで見られたCGがそのままゲーム画面だと考えてOKなのだ！

STORY
ストーリー

父の仇を求め若者は旅立つ

期待は体の内側を駆け巡る
未知の世界が少年を飲み込もうとする
不安もまた　少年の魂を縛りつける
翻弄される少年、そして裏切り
こころ、からだ、誓い、勇気、誇り、愛
……すべてが色褪せそうになる
——不思議な少女との出会い
それは突然、しかし優しさとともに訪れた
ふたりを包み込む悠久の大地
優しさは広く、そして深く
新たなる勇気が芽生える
愛すべき者、運命の時、命をかけた闘い
すべてが終わったように思えた…
……時間、友、そして愛
麻痺していた心に
少しずつ何かが流れ込んでくる
愛——大きく深く体の中に満ちてくる
もうひとりではない
新しい力を感じる　新しい勇気を感じる
もうひとりではない　…愛すべき友
新たなる旅立ちがはじまる

ここでは、初公開となる主人公やメインストーリー、冒険の舞台となる２つの場所を紹介する。スペシャルディスクに収録されていた物語全体のイメージを伝える「物語概要」も抜粋して掲載するので、その壮大さを感じとってもらいたい。

鈴木裕からのメッセージ



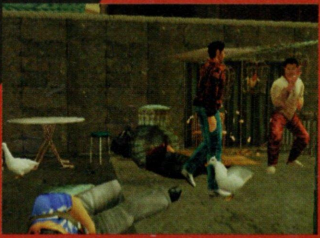
物語は、1986年の冬の横須賀から始まります。日本の中でも特徴的な町を使いたかったので、ちょっとエキゾチックな感じがする横須賀を選びました。そして、その魅力を生かすために、時代を少し古めに設定したんです。本作では、21世紀の子供たちへ新しい遊びを提供したいですね。僕は、ゲームの楽しさとはプレイヤーが何かをしたら反応が返ってくる対話性だと思うんです。『シェンムー』、つまり「FREE」では、その楽しさを伝えたいです。ハリウッド映画のように映像美を追求することも大事だとは思いますよ。でも僕は、たとえ映像面を多少犠牲にしたとしても、一方通行的な「ムービー」ではなく、「ゲーム」を作りたかったんですよ。

〈物語の舞台は日本と中国〉

香港（中国、ただし当時は英国領）
多くの闇が潜む魔部



父の仇を討つために中国へ渡った涼は、まずこの香港（ホンコン）を訪れることになる。香港は西洋的な建物が立ち並ぶ華々しい都市だが、その裏ではマフィアたちが暗躍する危険な場所でもある。なお香港は、アヘン戦争の際に中国から英国へ割譲された過去を持つ(1997年7/1に返還)。



▲香港にある九龍（クーロン）城地域は、英国の管理が届かない危険な地域として知られていた。

横須賀（日本、神奈川県）
主人公の住む平和な住宅街



横須賀は、神奈川県の南東に位置する三浦半島にある町だ。海に山が突き出したような地形で、平地が少なく坂とトンネルが多い。涼が生まれ育った町として登場し、ゲーム中の時代は1986年となる。大きく分けて、涼の家である山寺、港、住宅街という３つのエリアが存在する。



▲赤いポストや電柱からは、ひと昔前の風景が感じられる。

鈴木裕と八極拳

「『ＶＦ』ではまだ、八極拳のすべては表現しきれませんでした。『シェンムー』には、旅の途中に追いはぎに襲われて戦うシーンなどもあります。格闘シーンがある限り、僕は八極拳について表現していきたいですね。（鈴木裕談）」

物語概要

冒険が始まる
深い絶望の底に叩き付けられる少年
たとえば、とどまることを知らず
すべてを押し流す 濁流のように
悲しみは少年の奥底から沸き上がる
沸き上がる悲しみは やがて怒りに
震える少年の魂がひとつの決意へ向かう
旅立ち――――西へ
まだ見ぬ遠い異国の地へ少年は旅立った

登場人物紹介①

本作の主人公である若き武道家

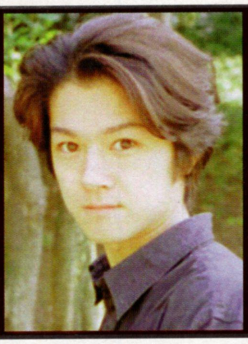
芭月涼（はづき りょう）





無鉄砲だが、強い正義感を秘めた青年。幼い頃に母を亡くし、父と2人で横須賀に住む。父ゆずりの武術でケンカばかりしていたが、ある日、謎の武道家により父が殺され、「鏡」を奪われてしまう。涼は父の死の謎を解くため、男を追い中国へ。そして、運命の少女、玲莎花（レイ・シェンファ）との出会いを果たす…。

芭月涼役 松風 雅也



■1977年9月9日生まれ ■福島県出身
■代表作：「メガレンジャー」メガブルー役。他、CMや特撮戦隊ものなどに多数出演。
スポーツ万能で、剣道、バレー、バスケを始め、スノーボードやジェットスキーなども得意とする。涼の、粗野だがどこか人なつっこさを残すイメージは、同じような魅力を持つ彼の演技によって確立されていった。

考察 九龍城の歴史

九龍城とは香港内の一部地域の名称で、その総面積わずか2.6ヘクタール(約26平方キロメートル)の中に300棟以上の建物が密集していた。アヘン戦争で中国が英国に香港を割譲した際に九龍城地域だけは除外され、以降、英国の管理が及ばない「東洋の魔窟」として発展。麻薬や賭博が横行する危険な暗黒街として知られ、最盛期である1970年後半～1980年前半にかけては5万人以上が生活していた。



▶九龍城は1994年に解体され、現在は庭園を建造中。

登場人物紹介②



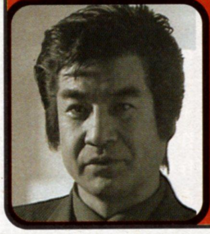
かつて中国で修行！
芭月流柔術の達人

芭月巌（はづき いわお）

涼の父であり、同時に涼にとっては芭月流柔術の師匠でもある。武道に対して深い志を持ち、若い頃は中国で武者修行を行った。その際に入手した「鏡」を巡り、帰国後、謎の武道家に命を奪われてしまう。

芭月巌役 藤岡 弘

■1946年2月19日生まれ ■愛媛県出身■代表作：古くは「仮面ライダー」の主演に始まり、最近はセガのTVCM「せがた三四郎」シリーズでおなじみ。



空手や柔道など日本武道を極める他、射撃、乗馬もこなす。香港、アメリカ映画でも主演をこなす、国際的な俳優。



発表会速報! 先日行われた発表会では、今回未発表の情報もたくさん披露された。その中でも気になったのが「四龍門四天王」という言葉。今後明らかにされるはずだが、気になる人は5大都市のイベントに足を運び、自分の目で確かめてみよう。

写真提供／グリーンハット

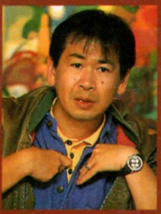
SYSTEM

システムその１

どこに行くのも自由！ それこそが「FREE」の魅力

ここからは、『シェンムー』のシステム部分について解説していく。ゲームの流れとしては、人々から情報を集めて次の目的地を探す、といったRPGのような進行方法になる模様だ。それではまず、基本的な操作方法を確認していこう。

鈴木裕からのメッセージ



他のＲＰＧがどうかは知りませんが、僕は『シェンムー』の攻略＝普段の生活だと考えてます。ＲＰＧと言えば町の人すべてに話を聞くのがセオリーと思われがちです。でも、たとえば渋谷で道を探す時、無作為に人に話しかける人はいませんよね。交番を探したりするじゃないですか.そういう感じにプレイしてほしい作品です。本作は、物を探したり、遊んだりするゲーム部分であるプレイモードと、従来の「ムービー」的なビューモードに分けられます。それらはすべてリアルタイムＣＧで表現しているので、ビューモード中でも自由に視点変更が可能です。本作はフルボイス演出ですが、耳の不自由な方のために字幕も用意するつもりです。

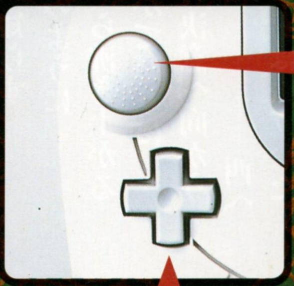
プレイモード

自由にキャラクターを操作できる、ゲーム中もっともメインとなるのがこのプレイモードだ。具体的にどんなアクションができるかについては不明だが、会話やアイテム使用といった一般的な行動は一通り用意されているらしい。今回は、「移動」と「視線（視点ではないことに注意）変化」について詳しく紹介しよう。これら２つのアクションは、それぞれ方向ボタンとアナログ方向キーに割り振られており、２つの動作を同時に行うこともできるのだ。



▲会話はフルボイスで演出される。なお、話す時には相手と隣接する必要はなく、多少離れた位置からも声をかけることができる。

キー操作方法



方向ボタン 移動

移動には方向ボタンが使われる。上で前進、左右で方向転換、下で振り向き、Ⓛかⓡトリガーを押せば走ることができる。３Ｄアクションゲームでは一般的な操作方法を踏襲しているので、誰でも簡単に遊べるはずだ。なお本作では、角を曲がる時や障害物にぶつかりそうな時には自動的に移動速度が落ちる。走って壁に激突、といった従来作品にあった不自然な挙動は極力排除されているのだ。



▲どこへ行くのもプレイヤーの自由。建物の中にある１つ１つの部屋にまで入ることができるのだ。



▲操作は簡単なので、誰でも気持ちよく移動できる。障害物にぶつかりそうになるとダッシュ中でも自動的に止まるなど、細かい工夫もあり。

ビューモード

ビューモードとは、これまでのゲームでいう「ムービー画面」のこと。ただし本作では、従来の作品では常識だったゲームとムービーとの境界線が存在しない。プレイモードで動かしていたキャラが、そのままビューモードで演技をするのだ。そもそもムービーシーンとは、ゲーム中のキャラを使うと見劣りがしてしまうため、別にハイクオリティな映像を作って使っていたものに過ぎない。ゲーム中に動かせるキャラ自体が作り込まれている本作では、そのクオリティ的な問題が解決したのである。このため、従来ムービーシーンのために使われていた莫大なデータが不要となり、容量にも余裕ができているのだ。



▲『ソニックアドベンチャー』などをプレイすれば、わざわざムービーを作らなくてもムービー的な演出ができることが分かるハズ。

アバディーンとは？ アバディーンと聞くと、「水上レストラン」を連想する人も多いハズ。だが、レンがアバディーンのボスだからといって、コック長？ と勘違いすることなかれ。本作で使われるアバディーンとは、船上で暮らす「水上民」を指す言葉なのだ。

アナログ方向キー 視線変化

方向ボタンが移動、つまり体を操作するのに対し、アナログ方向キーで動かせるのはキャラクターの顔だ。アナログ方向キーを上に倒せば上を見上げて、下に倒せば足元を見ることができる。要するに、キャラの視線(目線)を操作することができるのだ。この視線変化は移動中にもできるので、落とし物を探すために足元を見ながら歩き回ることも可能。この視線変化がどの程度の視界をフォローできるかは不明だが、もし後ろを振り向くことができたら便利だ。敵に追われている時に、ダッシュで逃げながら後ろを見て追手を確認、などという使い方も考えられる。



子供と話す時は目線を下げて

◀本作では、嘘のない動きが重視されている。細かいしぐさもここまで現実的！



看板を見上げることも自由自在

▲目的地を探すためにビルの看板を見ながら歩くことは、現実でもよくあること。それが可能となった『シェンムー』では、かつてないほどのバーチャルリアリティー（仮想現実）感覚が楽しめるのだ。



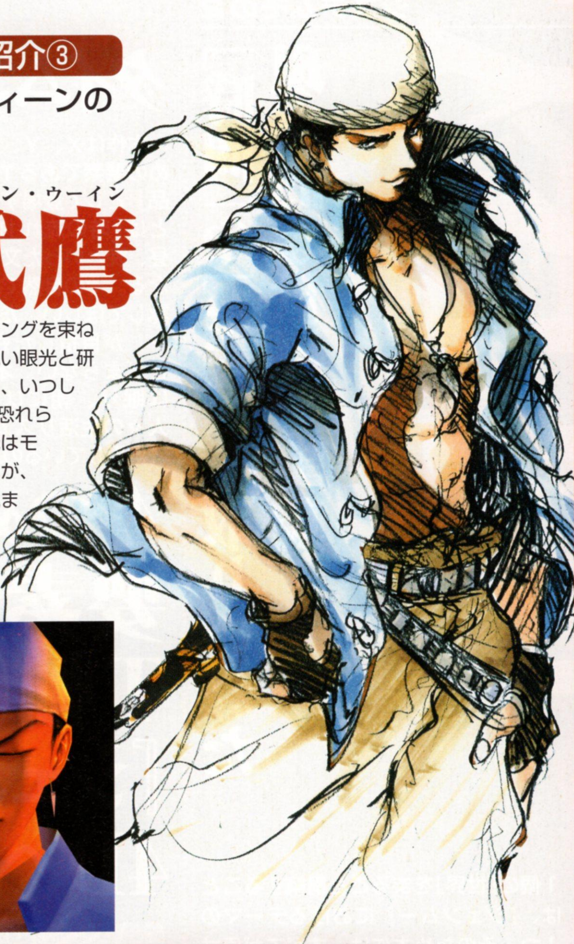
◀ビューモード中もリアルタイムCGで演出されるので、視点&視線変更も自由に行える。

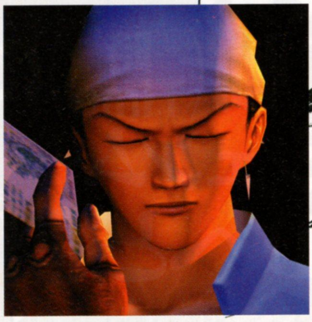
登場人物紹介③

香港アバンディーンの若き英雄

刃武鷹（レン・ウーイン）

香港のストリートギャングを束ねるボス。鷹のように鋭い眼光と研ぎすまされた感覚から、いつしか「刃(レン)」と呼ばれ恐れられるようになった。元はモンゴルの遊牧民らしいが、その生い立ちは謎に包まれている。





刃武鷹役



萩原　匠

■1974年9月15日生まれ　■群馬県出身
■代表作：ドラマ「炎の消防隊」など
スキー、バイクの他、和太鼓などもこなすマルチな俳優。オーディション会場では鈴木氏に、「レン役を務められるのは彼しかいない」とまで言わしめた。

コラム　ゲームキャラの「俳優」を生んだモーションキャプチャーとは？

モーションキャプチャーとは、俳優の体にセンサーを取り付けて、その動きをデータ化してしまう技術だ。俳優の演技がそのままゲーム中のキャラに反映されるため、その動きは非常にリアル。格闘シーンの迫力やドラマシーンの感動が、より一段と増しているのだ。



◀プロの俳優により、シーンごとに演技が行われた。



手の動きにも注目



▲本作では、指の動きまでモーションキャプチャーされている。拳法を使う時の細かい指の動きもバッチリ再現。

SYSTEM

システムその２

「時間」や「生活」を取りいれた現実的な世界を実現

１個の「世界」をまるごと構築することは、『シェンムー』におけるテーマの１つ。そのため本作は、すべてが原寸大で描かれ、すべてが現実的に処理されている。ここでは、本作最大の特徴とも言えるＴ軸（時の流れ）について紹介しよう。

タイムコントロール

本作はＸ、Ｙ、Ｚ軸によって表現される３Ｄ空間に４つめの要素であるＴ軸（時間）をくわえた、業界初の「４Ｄ作品」として登場する。ここで紹介するタイムコントロールとは「時の流れ」を示し、２つの意味がある。１つは朝、昼、晩といった文字通りの意味で、昼は明るく、夜は暗くなる。その自然で細やかな変化については、画面写真で確認してほしい。だが、『シェンムー』が目指したものはその域にとどまらない。本作では、夜には眠り、朝には起きるという人々の生活リズムさえもリアルに再現しているのだ。



▲現実同様、『シェンムー』の世界に住む人間もまた、それぞれの時の中で生活している。

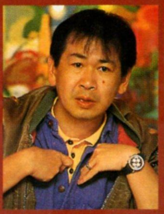
４つめの要素 Ｔ軸（時 Time）により『シェンムー』は4Dへと進化した





◀時は、まさにリアルタイムで流れていく。

鈴木裕からのメッセージ



僕はセガに入ってからずっと、３Ｄを追ってきたんですよ。それは『ハングオン』などのスプライト時代からそうでした。その後、ポリゴンで完全な３Ｄ空間が表現できるようになりました。だから今回は、もう１次元増やしたかったんです。それが時間です。簡単にいうと、ここに何かがあったとしても、明日になったら掃除されてなくなっているかも知れないということです。Ｘ、Ｙ、Ｚ軸だけでなく、時間軸の中でのある１点を特定しないと、物の存在は不安定なんですよ。本作では、時間が過ぎれば朝昼晩と変化します。乗り物に乗り遅れることなども考えられますね。どこまでできるかは分かりませんが、季節によって町の風景が変わるようにもしたいです。

メイクマネーイベント

何も食べずに生きていける人間はいない。そして、睡眠を取らずに生きていける人間もいない。『シェンムー』では、これまでのゲームでは無視されてきた「生活」に関しても、リアルにシミュレートしている。そこで重要になってくるのが「お金」だ。食事を取るにも、ホテルに泊まるにもお金は必要。もちろんお金は、道具を買う時や情報屋から情報を仕入れる時にも使うだろう。場合によってはワイロを払わないと進めない場所があるかもしれない。ここでは、本作に用意されたお金を稼ぐ手段から、代表的な２つを紹介しよう。



▲画面左下に表示されているのが所持金となる。単位はやっぱりドル？

アルバイト

まっとうにお金を稼ぐなら、やはり働くのが１番だ。本作には、さまざまな種類のアルバイトが用意されている。そしてバイト先では、新たな人間関係ができたり、重要な情報が得られることもあるらしい。詳細は不明だが、店番のような簡単な仕事から、工事などの肉体労働、もしかすると闇取り引きの手伝いといった危険な仕事まであるかもしれない。ただし、これらの仕事は自分で探す必要がある。働かざる者、食うべからず。町を歩いて情報を集めて、アルバイトを探すこと。



▶バイトをするとお金が入るだけでなく、重要な情報が得られることも？

スペシャルディスクを見逃すな！

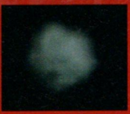
今さら言うまでもないことだが、『３ tb』には『シェンムー』に関する情報が収録されたスペシャルディスクが同梱されている。本作のイメージ曲や、鈴木裕氏へのロングインタビューも楽しめるので、まだ見ていない人は必ず見るべし。

マジックウェザー

『シェンムー』の世界では、時の流れによって天候も変化していく。天候をリアルタイムに変化させるマジックウェザーというシステムの採用により、本作では同じ場所でもさまざまなシチュエーションに変わりうる。たとえば、晴れている時には見つけやすい看板も、大雨の中では見つけにくくなってしまうのだ。

「謎の粒」の正体はこの技術だった!?

Vol. 1でお伝えした「謎の粒」。雨粒や雪粒の自然な動きを再現するのに適しているように思うのだが…？





同じ雪に見えても

（小雪）



▶同じ雪に見えてもここまで違う。リアルタイムに変わる雪の質感を見事に表現。

（大雪）



◀1つ1つの雪の粒の大きささえも、違うことに注目してほしい。



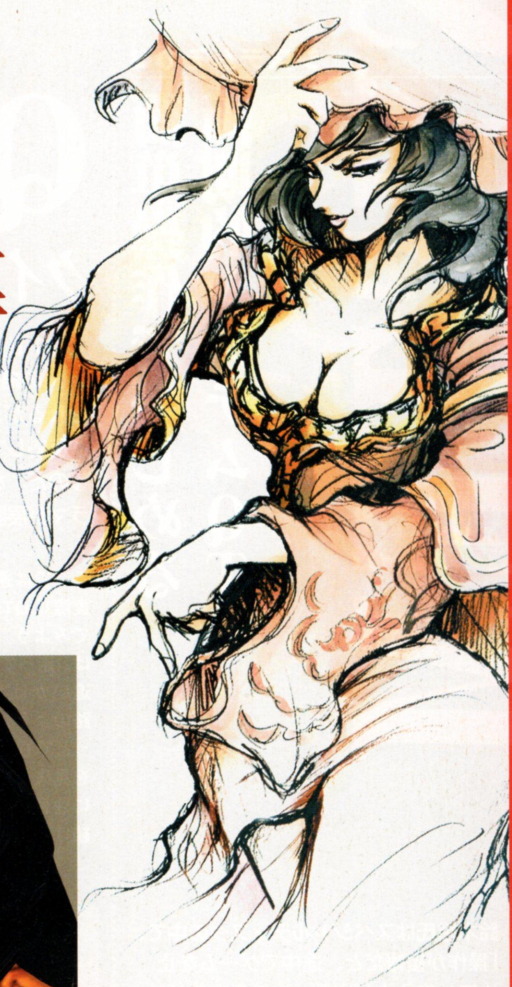
◀「時の流れ」と「天候の変化」がリアルタイムに行われるため、これまでにないほど現実的な世界が再現されている。プレイする人の数だけ「現実」が存在するのだ。

登場人物紹介④

狙った獲物は
逃さない
冷酷なる美女

鳥隼（チョウジュン）

四龍門の南を司る四天王。妖しいしぐさで人を惑わす絶世の美女であり、人を人と思わぬ残忍きわまりない性格を持つ。その瞳はすべてを見透かし、その激情はすべてを焼きつくす炎にも似ている。





鳥隼の配役とは？

メインキャラの中で、チョウジュンだけは唯一キャスティングが隠されている。もしかすると、かなり有名な俳優なのかも？

ギャンブル

非合法ではあるが、ギャンブルをして一攫千金を狙うのもお金を稼ぐ手段の1つ。場合によっては裏世界の賭博場を探す必要がありそうだが、路上で勝負を挑まれることもあるという。どんなゲームで勝負するのかは不明だが、サイコロを使った「ちんちろりん」などが用意されているようだ。



▶以前お見せしたサイコロはギャンブルで使用。他には、どんなゲームが用意されているのだろうか？

コラム　鈴木裕氏が電撃読者だけに語る製作秘話とは



『シェンムー』を制作するにあたり、まず1つの曲を作りました。その曲をスタッフに聞かせ、それぞれが思い描くイメージを集めて開発を進めていったんです。その曲は本作のイメージテーマとして、『3 tb』に同梱したスペシャルディスクでも使いました。この『シェンムー』ではリアリティのある世界を表現したいと考えてますので、イベント1つとっても実際に起こりうることを盛り込んでいます。実世界がゲームの中にもある、そんな感じですね。もちろんセリフについても、実際の会話でかわされるような言葉にしています。ただ、リアリティはありますが、現実世界を題材にしたお話というわけではないです。開発状況は秘密ですが、声の収録についてはまだまだですね。でも、配役に関してはキャラのイメージに近い方を私自身が選びました。登場キャラは500人以上を予定していますが、細かい設定はともかく全員に名前はつけてあげたいですね。『シェンムー』は私にとって初めての家庭用ゲームですし、セガとしてもビッグなプロジェクトです。だから、企業タイアップやアーケードとの連動など、さまざまな広告展開を模索中です。また、操作も簡単なので、ライトユーザーの方にもぜひ遊んでほしいですね。

『シェンムー』大胆予想!!

『シェンムー』というタイトル名に隠された謎を大胆予想！　まず、「莎」という漢字は「はますげ」と読み、海辺に咲く花と判明。でも、本作との関係は不明。ちなみに字は違うが、「神木」と書いても「シェンムー」と読む。何か関連があるかも？

SYSTEM

システムその３

簡単操作で楽しめる画期的システムＱＴＥ

QTE

クイック・タイマー・イベント

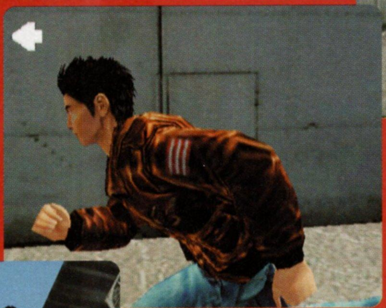
ＱＴＥとはQuick Timer Event（クイック・タイマー・イベント）の略である。このＱＴＥはアクションシーンや格闘シーンに使われるが、複雑な操作はいっさい必要ない。画面上に出るアイコンに反応して素早くボタンを押すだけで、誰でも華麗な技をくり出せるのだ。なお、ＱＴＥは成功しても失敗しても、それぞれ違ったドラマが展開していく。これもＱＴＥが持つ大きな特徴だ。



ここでは連続写真を使って、実際にQTEの流れを確認してみよう。シチュエーションは、走って逃げる人物を涼が追いかけている場面だ。迷路のような倉庫街では、ちょっとでも気をゆるめると相手を見失ってしまう。常に画面に注目して、注意深く追跡を続けよう。

▶ＱＴＥはムービー的に進行していく。涼は自動的に相手を追いかけていくので、ここだけ見ると普通の一方通行的なムービーだが…？　ＱＴＥの真の魅力はこの先にある！





◀相手がいきなり左に曲がった。と同時に画面左上に「←」が出現！　QTEでは、このアイコンに従ってボタンを押すことで、ムービー的な演出中でも涼の操作ができるのだ。急いでボタンを押せ！

タイミングよくボタンを押すと



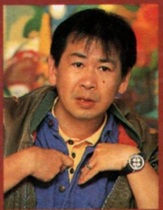
▲タイミングよくボタンを押すとアクション成功！　邪魔な障害物を飛び越える涼。この華麗なアクションが、誰でもワンボタンで出せる！



◀そして追跡は続く…。ちなみに、先のＱＴＥで入力を失敗すると、相手に逃げられて追跡は失敗してしまう。だが、その場合にはまた違ったドラマが用意されている。物語は、ＱＴＥによって無数に分岐していくのだ。

鈴木裕氏はスペシャルディスクの中で、「操作が複雑だと、途中でゲームを止めてしまう人が出る。システムのせいで、伝えたいテーマが阻害されてしまうのは困る」と語っている。そこで考え出されたのが、このＱＴＥ（クイック・タイマー・イベント）なのだ。

鈴木裕からのメッセージ



ＱＴＥはワンボタンアクションです。あまり操作が難しすぎると、くじける人もいると思うんですよ。『ＶＦ』みたいに難しいコマンドでは駄目だと思って、できるだけシンプルな操作を目指しました。ただ、シンプルにすればするほど失う物もあるわけです。できれば、難易度調整はできるようにしたいですね。『ＶＦ』ファンの方にもちゃんと楽しんでもらえるように、工夫はするつもりですよ。ちなみにこの『シェンムー』では、公式発表されているハード性能の1.5倍以上のポリゴンを使って、すべてにおいて実寸大で表現しています。来年の春のゲームショウでは実際みなさんに触れてもらえる物が出せると思いますので、楽しみに待っていて下さい。

ストリートファイト！

ＱＴＥは格闘シーンでも使われる。たとえば、右からパンチが来たら右に避けるような感じでアイコンが出るので、自然な感じで操作できる。もちろん、派手な技で攻撃する時もワンボタン操作でＯＫ。

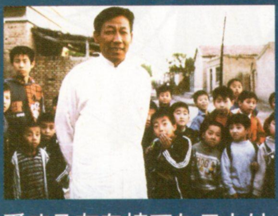




鈴木裕氏の八極拳の師 吾連枝から熱いメッセージが！

鈴木裕さんは5年前、八極拳の話を聞きたいと私を訪ねてきました。そして何日か話し合い、実技を含めて説明していく中で、彼はついに八極拳の真の心を理解したのです。鈴木裕さんは今、大きな作品に立ち向かっています。私はこの作品が、「強くなればなるほど、誰も傷つけてはいけない」という八極拳の真髄を表現しうると確信しています。この作品を世界の子供たちに広く見てもらい、命の尊さ、人間の優しさを学んでほしい。愛する友を持てたことは、人生最大の喜びとなるでしょう。

写真中央に立つ老人が呉連枝（ごれんし）氏。1947年、八極拳発祥の地「孟村」に生まれる。幼少より厳しい訓練を受け、その功夫の高さと八極門に関する研究においては他の追随を許さない。鈴木裕氏とは、5年前に『VF2』の取材の際に知り合う。八極門七世宗家・孟村回族自治区体育運動委員会主任、河北省武術協会副主席など、多くの肩書を持つ。



愛する友を持てたことは
人生最大の喜びでしょう

登場人物紹介⑤

中国の大地に育まれた心優しき少女

玲莎花（レイ・シェンファ）





後に涼と運命的な出会いを果たすことになる、本作のヒロイン。中国の大自然に囲まれて、人を疑うことさえ知らずに育った純朴な少女。そのあどけない笑顔の裏には、中国という大地が育んだ生きる力と勇気が満ちあふれている。この不思議な少女と出会うことで、涼の運命は大きく変わる。そして、彼女自身の運命もまた、大きな変化を遂げることになる…。なお、スペシャルディスクには何かの技で男たちを吹き飛ばす場面が収録されている。

玲莎花役



石垣はづき

■1978年7月12日生まれ　■北海道出身■代表作：NHKテレビ「噂の伝次郎」他、NTTのCMなどで活躍。

ヒロイン役を務める彼女は、絵画に落語、テニスにボクシングと、幅広く多くの特技を持っている。音声収録時にはスタッフのために手作りのお菓子を持参したとか。彼女のやさしさが伝わってくる。

「シェンムー」グッズ販売

『シェンムー』の発売に先がけて、各種グッズの発売が決定した。その内容は以下の通り。①カレンダー（B2サイズ／4種／2,500円）②鈴木裕サイン入りオリジナルプリント(50,000円／4種／各200枚限定)③ポスター（B全サイズ／4種／1,500円）④ノート（2種／300円）⑤マウスパッド（4種／600円）⑥フィギュア（1999年3月1日発売予定／4種／2,500円）⑦クリアファイル（4種／350円）⑧テレホンカード（4種／1,000円）⑨マグカップ（4種／800円）⑩制作発表会限定ボールペン（2,000円／限定1,000本）。これらのグッズのいくつかは12月20日に行われた制作発表会場で先行発売され、年明けとともに開催が予定されている全国5大都市でのイベント会場でも販売される。また、今後はセガのアミューズメントパークであるジョイポリスでの販売や、通販なども予定されているとのこと。



インターネットで「シェンムー」ページ開設

制作発表会の開催に合わせて、12月20日からは『シェンムー』のホームページが開設されている。『シェンムー』に関する最新情報はもちろん、今後は鈴木裕氏のコメントやファンからのメッセージが見られるコーナーも予定されている。内容は随時更新される予定なので、こまめにページをチェックすれば思わぬ極秘情報に出会えるかも？　当然ながらドリームキャストでもインターネットを楽しめるので、この機会にぜひ『シェンムー』のホームページをのぞいてみよう。まだ『シェンムー』に対する興味が湧いてこない人も、このページを見ればきっと『シェンムー』の魅力に気づくはずだ。ちなみに、気になるアドレスは下記の通り。すべて半角入力になるので注意すること。

http://www.shenmue.com

全国6都市でイベント開催

先日横浜で行われた制作記念発表会に続き、来年1月からは全国の5大都市でも『シェンムー』制作発表会が行われる。参加方法は、イベント当日に先着順で無料配布される入場招待券（全席指定）をもらえばOK。イベントは各会場で2回ずつ行われ、横浜会場同様『シェンムー』オリジナルグッズセットのお土産が用意されるとのこと。詳しいお問い合わせはDreamcast サポートセンター（0120-258-254　月～金（祝日除く）10:00 ～17:00 ）まで。

イベントスケジュール

開催日	場所（収容人数）	第1回	第2回
1/9（土）	大阪「大阪厚生年金会館」（2500人）	13:00～15:00	16:00～18:00
1/10（日）	福岡「福岡サンパレス」（2500人）	13:00～15:00	16:00～18:00
1/15（祝）	札幌「北海道厚生年金会館」（2500人）	13:00～15:00	16:00～18:00
1/16（土）	仙台「仙台国際センター」（1000人）	13:00～15:00	16:00～18:00
1/17（日）	名古屋「愛知県勤労会館」（1500人）	13:00～15:00	16:00～18:00

電撃特報

NECインターチャネルが放つ!!

SS版（セガサターン） NEW TITLE







幼なじみの2人との恋愛AVG

With You ～みつめていたい～

DCが発売されたが、SSもまだまだ熱い！ NECインターチャネルが、新作『With You』を発表。美少女ゲームファン注目の恋愛AVGの登場だ！

With You ～みつめていたい～	
SS	●セガサターン ●発売日未定 ●価格未定
	●NECインターチャネル ●AVG









幼い頃からの『絆』が『純愛』に変わる時…



本作は、ＰＣで夏に発売され大人気を博した、恋愛ＡＶＧの移植作品。幼なじみである、２人のヒロインとの「絆」がテーマとなっているのが特徴だ。ゲームは章仕立てで構成されており、会話や場所を選択することにより進んでいく。そして、プレイヤーの行動しだいで、２人の女の子との「絆」が、「純愛」や「友情」といった、さまざまな感情に変化していくのだ。あなたの築き上げる絆は、どんなものになるのか!?



▲幼なじみという関係が「愛」に変わっていく。キーワードは「絆」という見えないつながり。



幼なじみ 2人で紡ぐ

～Prologue プロローグ～


▲走っても走っても追いつけないあの子。６年前の気持ちがすべての始まりでもある。

主人公は、陸上部に所属する高校２年生。最近、部活をサボリ気味で、幼なじみである「菜織」に忠告されているが、イマイチやる気が出ず、日々ぼんやり過ごしている。

そんなある日、もう１人の幼なじみだった「真奈美」が帰ってきた。彼女は６年前にミャンマーへ引っ越してしまい、主人公は自分の想いを伝えられなかったという過去があった。３人で再会を喜びながら、あの頃の真奈美への想いが初恋だったことに改めて気づく主人公。同時に、いつも側にいる菜織の存在も気になることに…。幼なじみ３人の「絆」が今、それぞれの「愛」によって変化しようとしている……。



「想い」の行方は…

※画面は開発中のものです。また、PC版のマークがついているものはパソコン版の画面です。

CHARACTER

ヒロインとなる2人の女の子とのストーリーがメインだが、もちろん、他のキャラクターの存在もストーリーには欠かせないポイント。ここでは、ストーリーに関わってくる女の子たちを紹介していく。要チェックだ!!



◀ストーリーに関わってくる女の子たちは、みんな何らかの形でつながっている。このつながりがポイント。



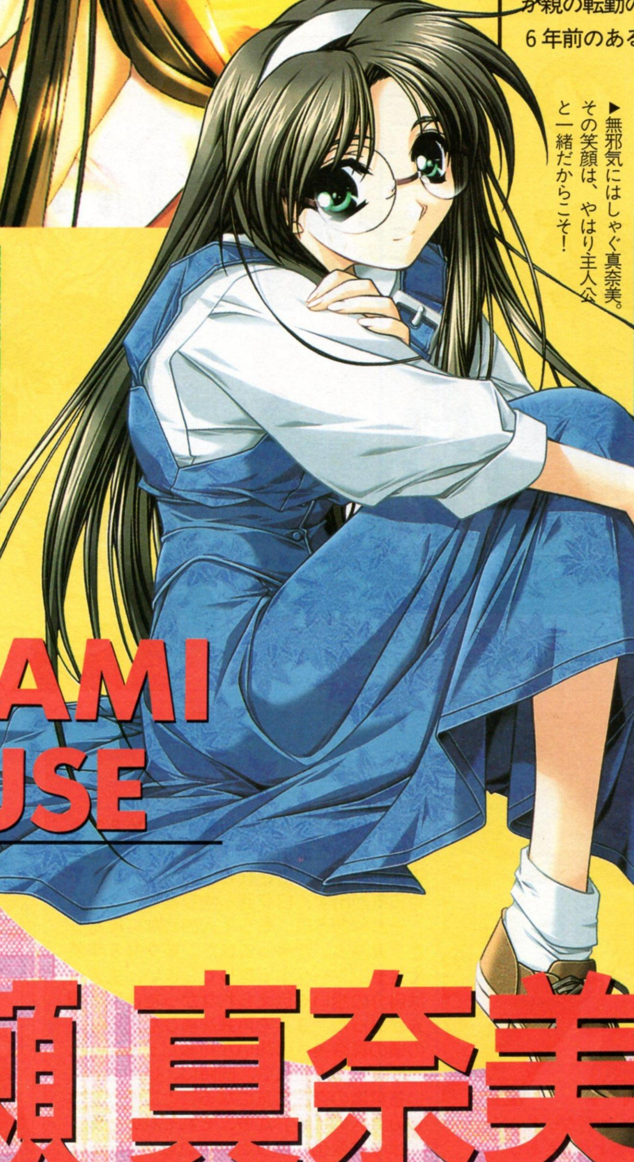
◀主人公にもたれかかる姿は、幸せという言葉そのもの。幼なじみという関係を越えて、"恋人"になるのかな？

気が利くけど ちょっとボケてる女の子

『With You』のヒロインの1人となる真奈美。彼女が日本に帰ってきたことで、3人の物語が動き始めることになる。主人公の幼なじみで、6年前にミャンマーに引っ越してしまった彼女。だが親の転勤の都合で、一足早く、弟と一緒に日本に戻ってきた。6年前のある事件以来、主人公のことが気になっているのだが…。



▲クラスメートの女の子たちとも、すぐに仲良しになる。夢心地ですか？





▶無邪気にはしゃぐ真奈美。その笑顔は、やはり主人公と一緒だからこそ!



▲瞳の中に映るのは、6年前からの主人公への想いか、それとも別の何かなのか…。とにかくイイ子なんです!!

MANAMI NARUSE

FILE1 鳴瀬 真奈美

PERSONAL DATA

●名前：鳴瀬 真奈美（なるせ まなみ）
●身長：158cm ●血液型：AB型
●3サイズ：B80・W55・H83
●性格：気が利いているのだが、ちょっとボケているところがあり、また自己嫌悪に陥りやすい。

FILE2 いつでも元気いっぱい!!
信楽 美亜子

クラス1の元気者で、いつもムードメーカー的な存在。その上、完全なプラス思考で常に明るい女の子だ。主人公とは、現在のクラスになって知り合った。大の流行モノ＆お祭り好きの典型ともいえる彼女は、マイクを武器に、報道部（非公認）のレポーターとして、スクープを追いかけ学校中を飛び回っている。とにかくメチャメチャ元気いっぱい!!



▲誰かに楽しそうに電話する美亜子。もちろん内容は、スクープネタ？　冴子パニックってます！



FILE3 ちょっぴり短気…♥
田中 冴子



◀単なる通常の授業中か、それとも試験中か？　去年からのクラスメイトの美亜子とは席も近く、切っても切れない腐れ縁。もちろん大の仲良しなのだ。

いつもムッとしていて怒っている印象を受けるが、実はチャキチャキの江戸っ子気質の優しい女の子。クールで男っぽいところがあるので、下級生の女の子たちから「お姉様」と呼ばれたりして、ちょっぴり困っている。このことを、よく美亜子にからかわれているが、本人はいたって健全だ。



MIAKO SHIGARAKI

PERSONAL DATA

●名前：信楽 美亜子（しがらき みあこ）
●身長：155cm　●血液型：B型
●3サイズ：B83・W56・H82
●性格：ミーハーで超楽天的な完全プラス思考型生物。そして、無類のお祭り好き。

SAEKO TANAKA

PERSONAL DATA

●名前：田中 冴子（たなか さえこ）
●身長：163cm　●血液型：O型
●3サイズ：B79・W57・H80
●性格：おばあちゃん子で、ちょっと短気なところがある。さっぱりとした江戸っ子気質。

POINT CHECK 1 ドラマチックモードでピュアな雰囲気が倍増!!

『With You』の見どころは、何といってもその感動的なストーリー。PC版には、それを効果的に盛り上げるためのモードが用意されていた。「通常モード」では、テキストと音声によって物語が進行していくが、「ドラマチックモード」を選択すると、主人公のセリフとモノローグ以外、すべて音声のみで表現されるようになるのだ。つまり、映画やTVのドラマのような感覚で、リアルな雰囲気を味わえるワケ。また、その他にも「テキストスキップモード」というものも用意されている。これは、次の選択肢まで、自動的にメッセージを進めてくれる便利なもの。2回めのプレイでは、時間短縮に役立つこと間違いなしだ。これらのモードが、どのようにSS版に移植されるのかは、今のところ未定となっている。詳細がわかりしだい紹介するぞ！



◀画面下にテキストが表示される。これは、普通のAVGと同様のシステムとなっている。テキストを堪能したい人はこちらがオススメ。



▶主人公以外のセリフが音声のみになる。声優さんの迫真の演技による、キャラのセリフは、実際に会話しているのような臨場感でいっぱいだ。

FILE4 おとなしい主人公の妹
伊藤 乃絵美



主人公より１つ年下のカワイイ妹。小さい頃から体が弱く、そのためかおとなしい。非常に優しく兄想いで、いつも主人公のことを頼もしく思っている女の子でもある。普段は、実家が経営する喫茶店でウエイトレスをしている。



◀ウエイトレスとして喫茶店「ロムレット」で働く乃絵美。笑顔がポイント!!

PERSONAL DATA

- 名前：伊藤 乃絵美（いとう のえみ）
- 身長：150㎝　●血液型：A型
- ３サイズ：B78・W53・H80
- 性格：おとなしくて、内向的だが優しい。軽度の男性恐怖症でもある。

NOEMI ITOH

FILE5 真面目な臨時教師
天都 みちる



◀急に倒れてしまったのか、保健室で目覚めるみちる先生。やはり、教師と考古学者のかけ持ちは大変なのかな？　違った一面が見られるかも…。



主人公たちが通う、St.エルシア学園の臨時の英語教師。のほほんとした人柄なのだが、時として真面目で厳しい一面を見せることも。本業は考古学者で亡き父の研究を引き継いでいる。横浜で開催されている、ミャンマー民族展に宝玉を出展しているらしい。

MICHIRU AMAMIYA

PERSONAL DATA

- 名前：天都 みちる（あまみや みちる）
- 身長：162cm　●血液型：A型
- ３サイズ：B88・W57・H80
- 性格：のんきでほがらかなのだが、非常に真面目で厳しい。授業を真面目に聞いていない生徒に、容赦なく宿題を与えることも…。

FILE6 物静かな転校生
チャムナ・フォン

海外から転校してきた、不思議な女の子。夕方頃、屋上にいることが多く、いつもどこかしら愁いを帯びている。何を思い、何を考えているのか？　遠くを見つめるその瞳に映っているのは、遠い故郷のことなのか、それとも…。とにかくミステリアスな少女である。



▶夕暮れ時に、空を見つめる彼女。常にさびしそうな雰囲気をかもし出している。



CYAMNA FON

PERSONAL DATA

- 名前：チャムナ・フォン
- 身長：156㎝　●血液型：???
- ３サイズ：B82・W54・H80
- 性格：物静かで、純朴そう。だが、胸の内には、本人にしかわからない何かを秘めているのかも…。

POINT CHECK 2

物語の舞台 桜美町を大紹介

ここでは、本作の舞台となる"桜美町（さくらみちょう）"を紹介。この町は、神奈川県横浜市から電車で20～30分の場所にあるベットタウン。特に目立ったところはないが、2つの小高い丘と海に面している綺麗な町である。

この桜美町のさまざまなスポットと、主人公が通う「St.エルシア学園」（もちろん、桜美町に存在）が、ゲーム中の主な行動場所となる。今回はその中から、ほんの一部のスポットを紹介するぞ！　ちなみにイベントによっては、電車で横浜まで行くこともあるようだ。



桜美町駅前

下町風の商店街。主人公の実家が経営する喫茶店や、クラスメートの実家のバーなど、個性的な商店がそろう。



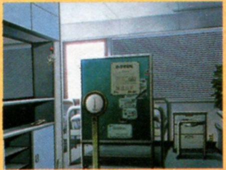
十徳神社

クラスメートで幼なじみの氷川菜織の実家。主人公が幼少の頃通っていた、氷川幼稚園がその裏手にある。



St.エルシア学園

丘の上にそびえ建つ学園。第二次大戦中に、病院として使われていたため、特殊な施設が多く残されている。



保健室

設備は普通の学校と同じだが、常にお茶とお菓子が用意されているのがポイント。クラスメートがいるかも。

気さくだけど かなりのお節介さん

もう1人のヒロインが、この菜織。彼女の父親は神社の神主で、母親は神社の横にある幼稚園の園長をしている。この幼稚園に主人公と真奈美、菜織の3人が通っていたのだ。彼女はその頃から、主人公のお姉さん的な役割を果たしており、今でもその癖が抜けていない。そのため、ちょっと口うるさいところがあるのだ。子供が大好きで、将来は保母さんを目指しているのも、そんな性格からか!?





▲園児たちと遊ぶ菜織の姿は、まさに保母さんそのもの。本当に、子供が好きなんだね！

NAORI HIKAWA



▲主人公と一緒にショッピングする菜織。アクセサリーを手に「似合うかな…」と主人公に問う。幸せオーラ満載だ。



▲ちょっと口うるさいところが玉に傷の菜織。制服姿もいけています！

FILE7

氷川 菜織

PERSONAL DATA

- 名前：氷川 菜織（ひかわ なおり）
- 身長：160cm　●血液型：O型
- 3サイズ：B85・W54・H85
- 性格：気さくなのだが、実はかなりのお節介やき。主人公に対しては、いつもお姉さん気取りである。

こいつらはライバル？ それとも味方!?

男性キャラクターも登場するぞ!!

敵か味方か、ゲーム中には当然、男性キャラも登場する。今のところ、恋のライバルになるかどうかは不明だが、ストーリーに絡んでくることは必至。こいつらの今後の動向も見逃せないところだ。

MASASHI HASHIMOTO

橋本 まさし

陸上部の良き先輩！

主人公と同じ短距離（100m走）を得意とする陸上部の先輩。本来なら主人公のライバル的な位置にいるはずなのだが、どちらかというと、良き先輩・後輩の間柄だ。いつも一緒に超ハードなメニューをこなしている。

PERSONAL DATA

- 名前：橋本 まさし（はしもと まさし）
- 身長：176cm　●血液型：A型
- 性格：真面目で朗らか。絶対に部活（練習）をさぼったりはせず、その点は主人公と大違いなのだ。



TAKUYA SHIBAZAKI

柴崎 拓也

プライドが高くかなり嫌なヤツ

容姿端麗で文武両道の優秀なヤツ。しかもプライドが高く、力のないものをバカにする傾向がある。男にはバカにした笑み＆しゃべり方を、女の子にはクールでおしゃれな印象を与えようとする。乃絵美と何か関係があるようだが。

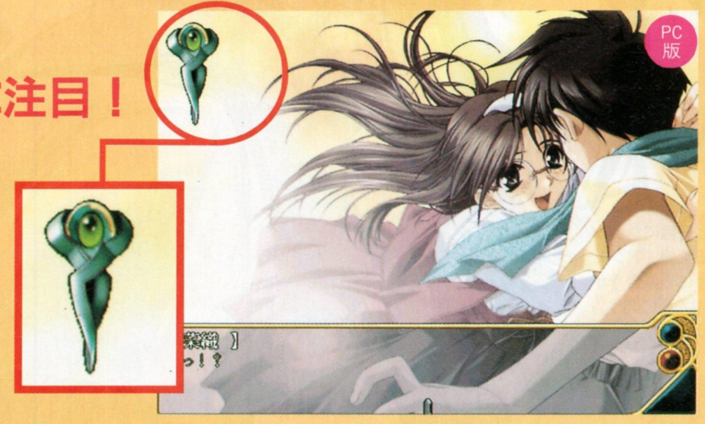
PERSONAL DATA

- 名前：柴崎 拓也（しばざき たくや）
- 身長：180cm　●血液型：A型
- 性格：プライドが高く、無いものねだりが強い。とにかくムカツクタイプであること間違いなし。

POINT CHECK 3

独自のシステム「絆」パラメータに注目！

このゲームは、会話や行動によってゲームが進行していき、これらによって、ストーリーが幾多にも分岐するようになっている。この時、分岐のキーワードとなるのが、「絆パラメータ」というシステム。これは、2人のヒロイン・真奈美と菜織、それぞれに存在するパラメータで、ペンダントの宝玉の色（右の写真参照）で、ある程度判断することができるようになっている。主人公の行動・会話の選択によって、色は徐々に変化していくので、会話や行動をしたあとは、必ずチェックするように!!



◀真奈美と仲良くすることは、当然、菜織との関係が微妙になっていくということ。



▶SS版は、画面左下に「絆パラメータ」を示すペンダントがくる。このペンダントの宝玉の色が、ストーリーの行方の目安になるのだ。

これが「絆パラメータ」だ!!

赤（菜織より）
菜織と仲良くすると、ペンダントの宝玉の色は、徐々に「赤」くなっていく。それだけ菜織とのハッピーエンドに近づいたということだ。

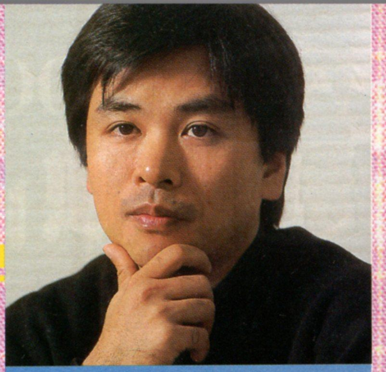
緑（中立）

青（真奈美より）
ペンダントの宝玉の色が、「青」っぽくなるということは、真奈美と仲良くなっている証拠。真奈美との絆が深まったというワケ。



NECインターチャネル　プロデューサー
多部田俊雄氏にインタビュー

「奥の深いストーリーに注目してください」



PROFILE

ご存じ、NECインターチャネルの凄腕プロデューサー。本タイトル以外にも、DC、SSで数々の作品に携わっている。

なぜSSに移植なのか？　そして、SS版オリジナル要素はあるのか？『With You』発売にあたっての本音を、プロデューサー多部田氏に聞く!!

まだまだSSで十分にやっていけると思いますよ

── 今回、美少女ゲームファン待望の『With You』を発表されましたが、DCでなくSSへの移植という点からお聞きしたいのですが。

多部田：カッコいいことを言えば、SSのファンを大切にしたいということですね。500～600万台売れているSS市場は、まだまだ魅力的なんです。開発中の『メルクリウスプリティ』や『モンスターブリード』のように、ハードのハイスペックを必要とするものなら、DCの方がより完璧になると思いますが、ビジュアル系のゲームの多くはSSで十分にやっていけますね。

── 全年齢対象ソフトとして発売されるそうですが、なぜ18歳以上推奨ではないのですか？

多部田：セガさんの方針で、秋以降にSSに新規エントリーをする作品は、すべて全年齢でという事になりましたので、この作品もそのようにして制作します。もともとこの作品は、純愛をテーマにしたストーリーと綺麗なビジュアルがウリなんで、全年齢を対象にしてもその作風や、おもしろさを損なうこともありません。

── 失礼ですが、完全に全年齢になるのであればPSへの移植という事も考えられますよね？

多部田：そういう選択肢もたしかにありました。でもやはり、今まで、当社の作品を応援してくれたのはSSのユーザーの皆さんですからね。

ストーリーは原作を網羅した上で若干追加する予定です

── 全年齢ということで、変更なされる点も多いと思いますが、いかがでしょう？　また、SS版オリジナル要素はあるのでしょうか？

多部田：SS版でも2人のヒロインがメインという事に変わりはありませんので、オリジナルキャラが登場することはありませんね。ストーリーに関しては、原作の展開を完全に網羅した上で、その裾野を大幅に広げる予定です。それから、この作品も『Pia 2』同様にスタックの大沼さんがチーフですから、恒例といいますか、グラフィックは高解像度で再現しますし、オマケ要素もたっぷりついてくるでしょう。

── 拡張RAMには対応するのでしょうか？

多部田：一応検討はしたのですが、今までの作品の様に繰り返し使う映像が少なく、キャッシュ効果があまりないということで対応はしない事になりました。もともとのプログラムが高速なので、ストレスを感じないと思います。

── 音声の方はいかがですか？

多部田：これはあくまでも私見ですが、PC版そのままのキャスティングだと、何となく『Pia 2』のキャラと被ってしまって…。原作のファンには大変申し訳ないのですが、ヒロイン2名の声優さんは新規の方向で動いています。

── 現在の開発状況はどんな感じですか？

多部田：とりあえず、ファン感謝デー（下のカコミ参照）までには、序章部分は完成するようにがんばって開発しています。この秋発売した『Pia 2』ほどのスピードではないにしろ、かなり早い時期に発売出来ると思います。

── 多部田さんから見た『With You』の見どころは、どのあたりでしょうか？

多部田：何といっても美しいグラフィック、それからヒロインを2人に絞り込んだ事による、凄く奥の深いストーリーに注目して欲しいです。

── 最後に、読者へメッセージをお願いします。

多部田：来年も、SSとDCどちらにも力を入れていきます。年明けには「あれ」をDC用で発表する他、SS用の新作も数タイトル発表しますので、ぜひとも期待していてください。

NECインターチャネル
ファン感謝デー開催!!

NECインターチャネルファンのためのイベントが、12月28日に開催されるぞ。当日は、『With You』を筆頭に、人気タイトルが多数展示される。もちろん、すべてプレイ可能とのこと。また、即売会や抽選会も行われるので、美少女ゲームファンなら行くしかないよね！

日時	12月28日（月）　12時～17時
場所	**ヒロセビルイベントホール** ＪＲ秋葉原駅、電気街口より、秋葉原中央通りを上野方面に歩いて徒歩1分。そばに「ハイテクランドセガ秋葉原」があるので目印にしよう。



◀早くも本作がプレイできるはず。ファンならチェックだ!!



冬のコミケにも注目!

12月29～30日に東京ビックサイトで行われる、冬のコミックマーケットに、『With You』の限定グッズが販売される！「F&C with BCL」ブース（企業ブース内）に集まれ！

電撃特報

NOCCHI氏からのX'masプレゼント!
独占イラスト第3弾!!



北へ。 White Illumination

今までなかなか公開されなかった『北へ。』のストーリー。今回はそのプロローグを画面写真とともに大公開するぞ！　その他にも新たなデート画面や北海道ツアーの紹介など、『北へ。』の最新情報が満載だ!!

北へ。White Illumination

DC ●ドリームキャスト用ソフト ●'99年2月発売予定 ●価格未定
●ハドソン ●トラベルコミュニケーション ●使用ブロック数未定

 ※画面は開発中のものです



物語の流れを
徹底紹介



物語のプロローグが判明!!







▲千歳空港に着いた主人公を迎えに来てくれた琴梨。久しぶりの再会に、琴梨はちょっぴり緊張している様子…。

いよいよ物語のプロローグが判明！その概要を紹介しよう。

「主人公は、夏休みを利用して親戚の叔母さんの住む北海道を旅することにした。叔母さんの待つ千歳空港へ着いた主人公。そこには、久しぶりに会ういとこの琴梨の姿があった。意外なお迎え相手、しかも昔よりずっと女の子らしくなった琴梨に主人公は戸惑いを覚える。これからの２週間の間にどんな体験をするのだろう？期待と不安を胸に主人公は春野家の門をくぐる。それは短い夏の物語の幕開けだった…」

ついに見え始めた物語。本編の展開にがぜん期待しちゃうよね！



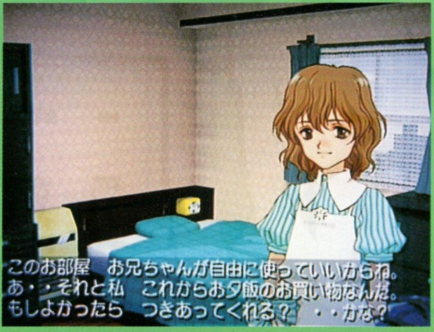
▲母親と２人暮らしの琴梨は、料理を作るのが大好き。春野家に向かう途中、主人公は買い出しに付き合うことに。



▲陽子が抱いているのは、琴梨のぬいぐるみ「おかえりネコ」。キュート♥

そして春野家の一室が主人公の活動拠点に…

旅行中、主人公は琴梨の家にお世話になる。ほんのわずかな期間とはいえ、こんなにカワイイ子とひとつ屋根の下で暮らすことになるなんてうらやましい限りだよね。…と、それはさておき、ゲーム中では、この部屋が主人公の行動拠点となるようだ。セーブなどのシステム的なことはこの部屋に戻って行うので、お世話になることが多そうだ。





夏編のイベントを大紹介



春野琴梨

琴梨の観光案内

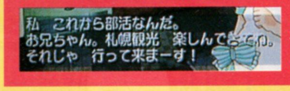
北海道のことをよく知らない主人公のために、どうやら琴梨が観光スポットを案内してくれるようだ。有名な「時計台」や、「大通公園」も、彼女が案内してくれるらしいぞ。見た感じ、案内している琴梨も楽しそうだし、ちょっとしたデート気分なのだ。



▶琴梨はまるで、ツアコンのお姉さんみたい。名所めぐりヘレッツ・ゴー！

ただし好感度が低いと…

ここまでの展開で、主人公がそっけない返答ばかりしていると、琴梨は観光案内をしてくれずにクラブ活動に行ってしまうのだ。トホホ。



C.B.Sチェック!! 会話の流れがポイント

これは、琴梨との会話中でのC.B.S。特に同意を求められているわけではないが、ブレイクして相づちをうってみた。肯定的な返答に琴梨もうれしそうな様子。このように、会話の流れをつかんでブレイクしよう。







◀否定も肯定もせず、ただ黙っていると、これとは別の展開になることに。

川原 鮎

遊園地でデート

ショートカットの似合う鮎は、その容姿から活動的な印象を受ける女の子。今回紹介するイベントは、彼女との遊園地でのデートだ。園内ではお化け屋敷などのアトラクションを疑似体験できるらしいぞ。鮎の反応が楽しみだよね。



◀園内のアトラクションを説明してくれる鮎。さあ、まずは何に乗ろうか？

▼これは鮎とカラオケに行った時の1ショット。セガカラがお気に入りだ。





琴梨&鮎とのWデートも!?

札幌の大里高校に通う琴梨と鮎は、同級生でしかも大の仲良し。そういうワケで、場合によっては3人でデートというような展開もありうるのだ。両手に花とはいうものの、相手は超元気な女子高生2人組。どうやら振り回されることになりそう…。





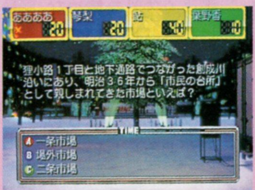
▶2人の内緒話っていったい何だったの？　気になるなぁ。



◀彼女たちのお気に入りのプレイスポットは、須貝ビルというアミューズメントビルなのだ。

ミニゲームその1
「クイズゲームまるごと北海道」

須貝ビルの中では、実際にクイズゲームがプレイできる。問題は北海道にちなんだものばかりだ。全問制覇すれば、キミも北海道マスターになれる!?



▶クイズ好きの鮎の前で高得点を取れば、好感度アップまちがいナシ！目指すは全問正解だね。



椎名 薫

ちょっぴり大人のデート!?

薫は北海大学付属病院の研修医。落ち着きのある彼女には、はしゃぎ回るデートよりも喫茶店でくつろぐ雰囲気が似合ってるよね。紹介している「喫茶ふれっぷ館」は、薫お気に入りの店だ。



▶大学構内のベンチに一人たたずむ薫。眼鏡をかけた彼女は、知的な感じがいっそう際立つね。



▶なんだか意味深な薫のセリフ。病院の中にいるみたいだけど・・？

C.B.Sチェック!! 対応しだいで態度が変わる

C.B.Sによる会話の変化は、女の子の好感度に大きな変化を与える。特に、薫のような知的な女性の場合、会話が下手だと〝つまらない男〟だと思われてしまうかも。ここはできるだけ、知的な会話をするように心がけた方がいいみたい。



▲うまく会話を進めれば、薫にこんなことを言わせることも可能なのだ。



▶会話がうまくいかなかった場合は、こんな展開になりかねない。なんだか険悪なムード…。

愛田めぐみ

牧場でののどかなひととき

両親の経営する牧場の手伝いをしているめぐみ。めぐみは琴梨の親戚で、主人公はアルバイトで彼女の牧場を訪れることになるのだ。両親の深い愛情と牧歌的な環境の中で育ってきためぐみは、いつも主人公に微笑みを投げかけてくれる。この牧場で過ごすひとときは、都市生活の中では味わえない〝安らぎ〟を与えてくれるだろう。





▲地上の光のない場所で見上げる星空は、息をのむほど美しい。めぐみの部屋から見る空はまさにそんな感じだ。

ミニゲームその2

「搾乳ゲーム」



牧場の娘であるめぐみは、乳牛の世話をしている。主人公はアルバイトとして、めぐみと共に牛の乳しぼりを体験することになるぞ。この場面はミニゲームになっていて、効率よく牛乳を集めなければならないのだ。ちなみに、実際の仕事のように、1日に朝夕2回搾乳する必要があるらしいぞ。



めぐみの家族登場!!

愛田家でアルバイトすることになる主人公は、当然、めぐみの両親とも対面することになる。愛田家の人々は、気さくで思いやりのある人ばかり。めぐみが明るくて素直な子に育ったのもうなずけるというものだ。しかも、主人公は仕事でお世話になっただけでなく、夕食に招待してもらうことに。ここでは、北海道の郷土料理「鮭のちゃんちゃん焼き」にお目にかかることができるぞ。





▶めぐみの母・里子は、快く主人公をもてなしてくれる。なお、丸ワク内が父の耕作。

これが名物"ちゃんちゃん焼き"！

▼実際はこれを焼いてから食べる。ちゃんちゃんは鮭が焼ける時の音。



ターニャ・リピンスキー

静かに夢を語るターニャ

小樽のガラス工房「運河工芸館」で働いているターニャ。同じガラス職人だった亡き父を尊敬しており、彼の形見のペンダントの色である〝夕焼けの赤〟を再現しようと努力している。今回は彼女の、ガラス細工への想いを語る場面をお届けしよう。



▲スズランの花言葉は〝幸福〟、そして〝純愛〟…。



▶ロシアから日本に渡って4年。ひたむきに夢を追い続ける少女の秘めたる想いとは…。





◀ターニャの〝愛しい人〟は、やはり亡き父のことなのだろうか？





桜町由子

自衛隊基地を訪問

由子は航空自衛隊に勤める威勢のいいお姉さん。彼女と親しくなれば、実際に自衛隊基地内を案内してくれることもあるのだ。由子は機械のことに詳しいので、基地の案内ではいろいろなコトを教えてくれるはず。意外な発見があるかもね。



▶制服姿がりりしい由子。一緒にいると、背筋がシャンとなるような気がしてくるね。



◀「マジックスパイス」は知る人ぞ知るカレーのお店。スパイスのこだわりには脱帽！

このシチュエーションは？



▶いったいここはドコ？　それに由子は英語を話しているし…。

C.B.Sチェック!!　聞き出せる内容も変化！

C.B.Sでブレイクするタイミングによって、主人公からの質問内容は変化してゆく。従来のAVGのように単に待っていても選択肢が出現しないので、ここぞという時にブレイクしていこう。なお、選択肢によってその後の会話展開も変化するので、選択は慎重に！







▲「由子について聞く」を選んだ場合、このような返答が帰ってくるのだ。



左京葉野香

彼女が心を開く時…

世間に対し、どこか冷めたようなスタンスをとる葉野香。その反抗的な態度が、どのような理由からくるものなのかは、彼女が心を開いてくれる時までわからない。ただ、お兄さんの経営するラーメン屋を手伝う姿を見ていると、ふとした時に彼女の優しさを垣間見ることがあるのだ。



▶彼女の反抗的な態度には、複雑な家庭環境が影響しているのだろうか？



◀葉野香と知り合いになった主人公は、新作ラーメンの食材探しをすることになるのだった。



▲煙突広場で冬の街並みのことを語る葉野香。おや、よく見ると、彼女は眼帯を外しているようだが…。

里中 梢

ハンドルネームは“ゆきちゃん”

梢は大里高校の２年生。琴梨たちより１つ年上の先輩だ。彼女が最近ハマっているのは、パソコン通信らしい。梢は“ゆきちゃん”というハンドルネームを使っているようだ。でも、どうして“ゆきちゃん”なの…？



▶デートの最中も、ついつい梢はパソコンの話題で盛り上がってしまうようだ。



◀どうやら梢は、誰かと待ち合わせしているらしい。ちなみに彼女がいる場所は、札幌の４丁目プラザ前だ。

短い夏が終わり季節はやがて冬を迎える



夏休みを終え東京へ戻ると、主人公はアルバイトを始める。琴梨はこんな話をしていた。「大通公園のイルミネーション・カウントダウンで、年越しのキスをした恋人たちには、永遠の幸せが約束される」と。季節は冬に変わり、主人公は再び北へ向かう。もう１度あの子に会い、思いを告げるために……。



そして物語は冬へ…

北へ。STATION

【北へ。ファンページ】

Chapter 3

澄んだ空気に鮮やかなイルミネーションの映える今日この頃、いかがお過ごしですか？　全国の『北へ。』フリークに、毎回ホットな話題をお届けするこのコーナー。今回も最新の情報満載でお送りしま〜す！

『北へ。』北海道ツアー開催!!

2月に『北へ。』が発売されることを記念し、全日空スカイホリデー主催の「北へ。誕生祭（仮称）」が開催されることが決定！　出発日は第1班が2月20日で、第2班が翌週の27日だ。どちらも1泊2日で、ゲームに参加している声優さんによるトークセッションやプレゼントの抽選会などが催される予定だ。ただし、第1班・第2班によってイベントの声優さんが異なることと、出発日によって旅行のスケジュールが若干違う点に注意してね。第1班はイベント日が21日、第2班は27日です。

さあ、キミも物語の舞台となった北海道に、声優さんやファンのみんなと一緒に『北へ。』の生誕をお祝いに行ってみない？

ツアー実施概要

- ●日　程：第1班…1999年2月20日（土）〜21日（日）
  第2班…1999年2月27日（土）〜28日（日）
- ●宿泊地：札幌市内宿泊（札幌プリンスホテル）
  3名1室
  2食付（朝食、夕食または昼食）
- ●料　金：税込47,000円（1名につき）
  観光等については別途オプションに対応
- ●問い合わせ先：全日空スカイホリデー予約案内
  電話03（3273）8600



ツアー参加声優



21日	大谷育江（愛田めぐみ役）	千葉紗子（春野琴梨役）	広橋佳以（川原鮎役）
22日	南央美（桜町由子役）	坂本真綾（ターニャ役）	豊口めぐみ（里中梢役）

DDIポケットが初の試み 120人のボイスミーティングを実現!

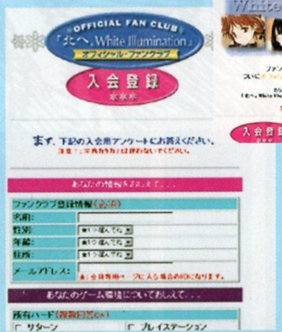
デジタルのメリットを生かして、さまざまな情報サービスが提供されているPHS。なんとDDIポケットのPHS利用者なら、イベントの模様をリアルタイムでモニターできるのだ。これは、最大120人同時通話が可能なDDIの「ボイスミーティングシステム」を利用したもの。こちらの方もチェックしてみてはいかが？

『北へ。』オフィシャルファンクラブ発足！

セガの『北へ。』ホームページに、オフィシャルファンクラブが誕生したぞ。ファンクラブに入会すれば、ファンクラブ専用チャットルームに入室できるし、会員だけにこっそり教えるイベント情報などが満載！　もちろん、入会は無料なのでインターネットに接続できる人は今すぐ入会しちゃおう。ドリキャスならネットへの接続も簡単なので、本体をソフト発売前に購入して、ファンクラブにアクセスするのも手だね。君もぜひ、全国のファンとの交流を深めよう！



▲この女の子たちの美麗なタイトルグラフィックが、ファンクラブ入会手続ページの目印。



◀入会方法はとっても簡単！　質問事項に答えていくだけで手続きがすんでしまうのだ。質問内容はこんな感じです。

『北へ。』H.P.URL http://www.sega.co.jp/kitahe/

キャラクターイラストコンテスト開催中！

ただ今キャラクターイラストコンテストを開催中！　応募方法は、ハガキにカラーかモノクロでイラストを描いて当コーナーあてに送るだけ。1人何枚でも応募可能で、締切は'99年1月28日消印有効。あのNOCCHI氏がじきじきに審査してくれるぞ！　賞品も出るよ。



◀広島県・アジサイさん　掲載おめでとうございます！　これからもどんどん投稿してください。



▶富山県・歌川琴葉さん　ハガキ2枚の力作！　葉野香の表情がいいですね。

おハガキはこちらまで

『北へ。』に関する質問、熱きメッセージなどなど、みなさんのおハガキをお待ちしてます。もちろん、キャラクターイラストコンテストへの応募ハガキも大募集中！　あて先は〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「北へ。STATION」係です。

電撃特報

アスキーのDC参入第1弾は、超人気ファンタジーコミックのA・RPGだ!!

※写真はアニメ版のものです。





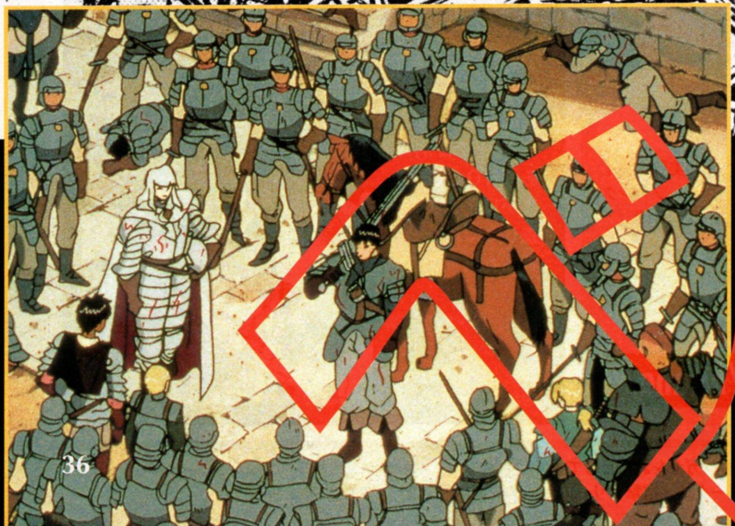
数々のヒット作を生み出してきたアスキーが、DC参入を表明。第1弾ソフトはなんと、『ベルセルク』を原作にしたアクションRPGなのだ。いったいどんなゲームになるのだろうか？

ベルセルク	
DC	●ドリームキャスト ●発売日未定 ●価格未定 ●アスキー
	●A・RPG ●使用ブロック数未定

強大な『力』への苛酷な挑戦が今、幕を開ける!!







ベルセ



絶望と恐怖を踏みしだき 男は鉄塊(けん)を振るう!!

怒れる狂戦士
ガッツ

『ベルセルク』の主人公。元傭兵で、魔の神「ゴッドハンド」とその眷属に復讐心を燃やす。抗うことのできない運命によって、親友・グリフィスへの信頼、家族同然の仲間たち、愛する者といった“大切なもの”を、すべて魔物の餌食にされた過去を持つ。身の丈ほどの大剣と、左腕の義手に仕込まれた大砲が主な武器。“魔”となった者たちを討つため、各地を旅している。

怒れる剣士・ガッツが鉄塊のごとき大剣を振るい、人を越えた存在“魔”に挑む！　大人気コミック『ベルセルク』が、DCでゲーム化されることが決定したぞ。ジャンルは、3DのアクションRPG。壮絶な戦闘シーンが原作の魅力の1つであるだけに、『ベルセルク』ワールドのイメージを忠実に再現した、迫力あるゲームになりそうだ。詳しくは、続報を待て!!

『ベルセルク』を知らないアナタへ

過激なまでの迫力が味わえる原作は、『ヤングアニマル』（白泉社刊）誌上で現在も大人気連載中。'97年にはTVアニメ化され、深夜枠ながら大ブームを巻き起こしている。アニメ版はバップから発売されたビデオ（全13巻・各4,800円）＆LD（全13巻・各5,800円）でチェックすることができるぞ。なお、コミック単行本（現在16巻までリリース）は、530円（税込み）で白泉社から発売中。これまで見逃していた人は、一度手にするべし。



関連商品絶賛発売中!!



ルク

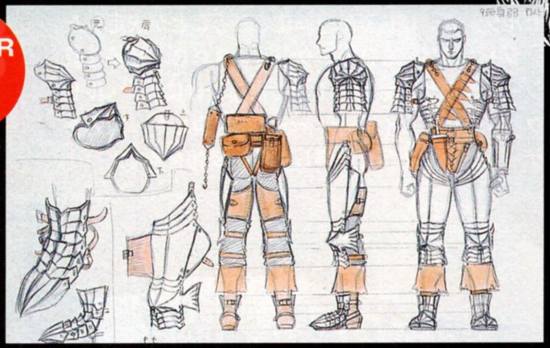
大胆推測!! DC版「ベルセルク」



ＤＣ版『ベルセルク』のシナリオは、時間的には「蝕」が起こった後のものとなるらしい。つまりゲームでは、ガッツが大切な仲間を失い、魔物への復讐に燃える「黒の剣士」となった後のエピソードが語られるのだ。となると、魔物がメインの敵となるはず。『バイオハザード』のように、異形の者たちを倒していくゲームになるのだろうか？なお、シナリオは原作者・三浦建太郎先生が書き下ろした完全オリジナルとのこと。原作の雰囲気がそのまま味わえる作品になることは間違いない。これは期待大！

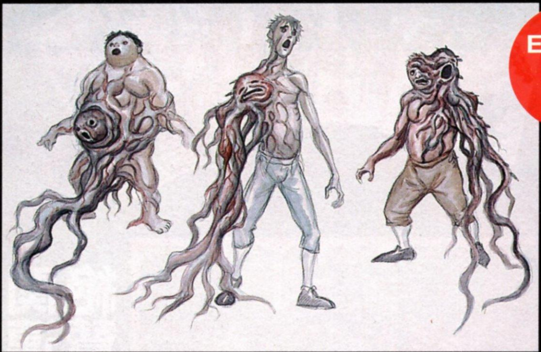
極秘入手 これがゲーム用の設定イラストだ!!

以下に掲載した２つの写真は、ゲーム用のキャラを起こすために使用される設定イラストだ。ジャンルが３ＤのアクションＲＰＧとなっているので、キャラはポリゴンで描かれるはず。原作の重厚な雰囲気を漂わせたこれらのキャラも、立体的になって画面で暴れ回ることになるのだろう。う〜ん、楽しみ！



PLAYER

▶ゲーム用に描き起こされたガッツ。これがプレイヤーの分身となり、巨大な剣を振り回すわけだ。



ENEMY

◀敵キャラとして登場する、〝魔〟と融合した人間たち。『バイオ』のゾンビのように恐ろしい外見だ。

蝕とは



顔を型どった奇妙なオブジェ・ベヘリットを持つ者が、己の大切な“もの”を生け贄にして“魔”へと変じる。それが「蝕」という儀式だ。かつてガッツの親友であったグリフィスは、ガッツを含む「鷹の団」の部下たちを魔物たちに捧げて、魔を統べる存在「ゴッドハンド」へと転生している。



◀生け贄にされた鷹の団メンバーは魔物の餌食に。ガッツ、キャスカを含む３人を残し、全滅する。

(株）アスキーエンタテインメントカンパニー企画部リーダー 山崎彰叙氏

「ゲーム版『ベルセルク』は、三浦先生書き下ろしの完全オリジナルシナリオで、「蝕」のあとのある時期のガッツが描かれています。単行本にすると、３巻分くらいのボリュームです。幾多の魔物と戦うガッツの迫力や、剣の重量感に特にこだわって作ります」

BER

はこうなる!!

どうなる!?DC版のキーパーソン

原作に登場したドクロの騎士、不死のゾッド、5人の「ゴッドハンド」は、『ベルセルク』ワールドを形作る上で欠かせないキャラ。DC版にも、最低でも1人は重要キャラとして登場するだろうと考えられる。DC版オリジナルが重要キャラとして登場するのなら、ゴッドハンドの眷属となる可能性が高い。ガッツが「黒の剣士」となって魔物たちと戦うエピソードが、シナリオになっているからだ。ザコキャラを粉砕しつつ砦を進み、最後にDC版オリジナルと対決する、というパターンが考えられるが……。はたして真相は?





グリフィス

ガッツの元親友で、常勝の傭兵団「鷹の団」のリーダー。剣技と軍才に優れ、美しい容姿も持ち合わせている。少年時代に真紅のベヘリット「覇王の卵」を手にしており、運命に導かれるままに、ゴッドハンドの1人「フェムト」に転生した。ガッツが魔物と戦う原因となった男。





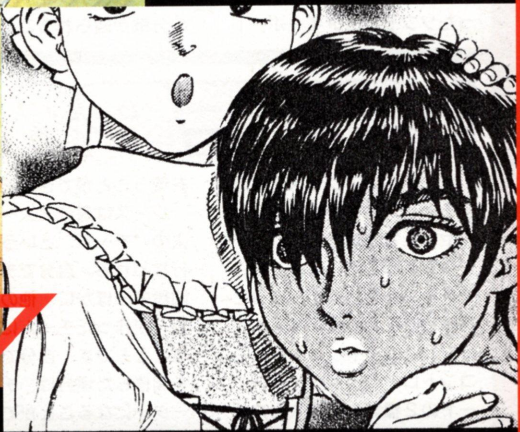
闇の主「ゴッドハンド」とは?

強大な魔力を有する、“人ならざる者”たちの頂点。「ボイド」を筆頭に、「コンラッド」「スラン」「ユービック」「フェムト(グリフィス)」の5人が存在する。運命によって真紅のベヘリット「覇王の卵」を手にした者だけがゴッドハンドになれるらしいが、フェムト以外の4人がどのような経緯で“闇の神”となったのかは不明。



キャスカ

元「鷹の団」の紅一点で、優れた剣技の持ち主。グリフィスに想いを寄せるあまり、彼が唯一心を許すガッツを毛嫌いしていた。しかし、次第にガッツに心惹かれ、やがて彼の中に自分の居場所を見つけることに。「蝕」の際に魔物と「フェムト」に辱められ精神が崩壊、さらには魔物の子(本来はガッツの子)を産み落とした悲劇の女性。



SERK



SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

電撃特報

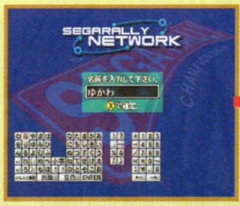
セガラリー２	
DC	●ドリームキャスト　●'99年１月14日発売　●5,800円　●セガ ●RCG　●使用ブロック数未定　●ハンドルコントローラ対応

前号の本誌前評判ランキングでは、並みいる人気ソフトの中で『ソニックアドベンチャー』に次ぐ２位の座をゲットし、その期待度の高さを見せつけた『セガラリー２』。DCへの移植にあたって、20台もの使用マシンや、次々と公開される新コースなど盛りだくさんのオリジナル要素が追加されるとあって、RCGファン以外のユーザーからも大きな注目を集めたのが人気の理由のようだ。発売が目前に迫った今回は、これまで明かされていなかった通信対戦システムの解説と、プロデューサーの谷口氏への直撃インタビューをお届けするぞ！

ついに見えた！ コイツがDC版

STEP1……準備とアクセス

通信対戦は、DCのモデムにモジュラーケーブルを接続することから始まる。モードセレクトで“NETWORK PLAY”を選択すると、対戦の時に使用する名前（ハンドル名）の登録画面になるぞ。ここでは、コントローラを使ったソフトウェアキーボードと、別売りのドリームキャストキーボードを使った２種類の入力方式を使うことができる。名前を入力したら、アクセスする対戦サーバを指定するだけで、自動的に接続が開始されるぞ。サーバはいくつか用意され、プレイヤーの混雑の分散が図られることになる。



▲自分のハンドル名を入力。カッコいい名前をつけよう。



▲ハンドル名を入れ終えたらアクセス先のサーバを選択。



▲あとは自動的にダイヤルが開始されるのだ。

STEP2…………参加者の募集

サーバへのアクセスに成功すると、対戦者を求めるプレイヤーたちが集まる“ロビー”に入室することになる。そこでチャットをしながら自分と対戦してくれる相手を探すわけだ。このチャットの際にも、コントローラと別売りキーボードの２種類の文字入力方式を使うことができるぞ。

レースは最低２人～最大４人の“チーム”という単位で行なわれる。自分でチームを開設するほかに、他のプレイヤーが作ったチームに参加することもでき、自分でレースを開催した場合は、チームリーダーになることができる。



▲アクセスに成功。混んでいる時はロビーに入れない？


▲自分の腕や条件に合ったチームを探すことから始めよう。

使用時の料金は？

ネットワーク対戦で気になるのは、遊ぶ時に必要な料金。現状では、ソフト発売後１年はサーバの使用料をセガが負担することになっており、ユーザーは接続中の電話料金のみで対戦を楽しめる。また接続はNTT回線の他に、KDDの市外通話割引サービス「データオンデマンドサービス」も使用可能だ。

MAX4人まで参戦OK！各種の設定も自由に変更可能！

DC版『セガラリー2』のキモである、ネットワーク通信対戦システム。遠く離れた場所にいるユーザー同士で対戦が楽しめるこのシステムの詳細が、ついに公開されたぞ。同時に対戦できる人数は最大で4人まで。車種やミッションなどのセッティングも各プレイヤーが自由に変更できるほか、通信上の会話であるチャット機能も標準で搭載されているのだ。



▲モードセレクトで通信対戦を選べば…



▲いつでも対戦が可能になる！ 熱いバトルを繰り広げろ！

バトルの手順

STEP1 名前の登録・ネットへのアクセス

通信対戦モードを選んだら、まず自分の名前（通信用語でハンドル名と呼ばれる）を決める。その後、実際の対戦の場となる対戦サーバにアクセスすることになるぞ。ちなみに接続可能なサーバは複数用意されるのだ。

STEP2 参加者の募集

うまくサーバに接続できたら、次は対戦するライバルたちを探すことになる。サーバ上に設置されたロビーでチャットしながら、自分の腕にあった仲間を見つけるのだ。もちろんレースを自分で開催することもできるぞ。

STEP3 対戦スタート！

めでたく対戦相手が見つかったら、次はコースやブースト機能を使うかどうかなどをチャットで話し合い、バトルの条件を決める。みんなが納得できる条件が決まったら、いよいよバトル開始だ。最速目指して突っ走れ！

『セガラリー2』通信対戦システムだ！

STEP3 バトルスタート

チームのメンバーが集まったところで、次は詳しいレースの条件を設定していく。このやりとりもチャットを使って行なうのだ。

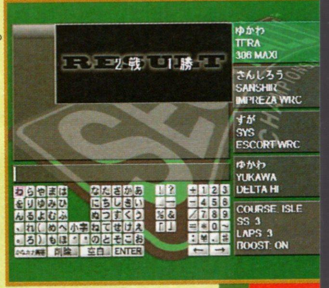
使用するコースや、後位のマシンのスピードが上がるブースト機能を使用するかどうかなど、参加するプレイヤー全員が納得できる条件が決まったら、チームリーダーがそれをレースに反映させる。すべての条件が整ったらあとはバトルをスタートさせるだけだ。ちなみにコース選択のほか、レース開始の決定権もチームリーダーが持つことになる。



▲バトル時の周回数は、3周と5周から選ぶことができるぞ。

▼ゴールすると各ユーザーのリザルトが表示されて対戦終了となる。





▲バトルの戦績は画面上で見ることが可能。無敗のレーサーを目指せ！



▶バトルでは各ユーザーの名前が車上に表示される。

バトルの後はチャットへGO！

レースの終了後は、開始時と同じくチーム単位でのチャット画面に戻る。ここでリターンマッチを挑んだり、プレイヤー同士による反省会を開くことができるわけだ。ちなみにチーム単位でのチャットはロビーにいるプレイヤーからは見えないので、気に入った人と、より深くコミュニケーションを取るのにも便利。次回の対戦の約束をしたり、お互いのメールアドレスを教えあったりするのもいいぞ。





発売目前!開発担当者への

SPECIAL INTERVIEW!
どうなる!? セガラリー2!

快適なネットワーク対戦環境をユーザーに提供するため、努力を続けているDC版『セガラリー2』の開発スタッフ。今回はそんな忙しいスタッフの方々の中から、プロデューサー、谷口氏に通信対戦についてのお話をうかがうことができたぞ。

通信対戦が秘めた可能性は……？



なぜ、これほどまでにチャットを重視したのか？

──現在、通信対戦部分を含めたソフトの開発状況というのはどこまで進んでいるのでしょう。

「ソフト自体はもうすでに開発がかなり進んでまして、あとはバランスどりだとか、そういった部分の調整を行なっているところですね。通信対戦に関しても、すでに対戦用のサーバを実際に利用して、開発部内でテストやチェックを進めている段階まで来ています」



第12AM研究開発部
チーフプロデューサー
谷口 ジュン 氏

チャットでよりおもしろくなります

プロデューサーとしてAC版『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』などを手がける。もちろんAC版の『セガラリー2』も、谷口氏のプロデュースによるものだ。

──実際のネットワークを介した通信対戦の形式についてはどうなるのでしょうか。

「まず対戦サーバを選んで、ロビー、いってみれば大きなチャットルームですね。そこで相手を探して2人から4人のチームを組んで、その中で対戦相手と直接チャットをして、それからバトル、勝負が終わったらまたチャット、という形式です。チャットの発言はコントローラでもできるんですが、たぶんみなさんキーボードが欲しくなると思いますよ。相手から発言されたら早く返事を返したくなるでしょう？　コントローラ入力でキーボードからの入力に追いつくのは難しいでしょうから、チャットを十分に楽しむには、キーボードは持っていてもらったほうがいいんじゃないかと思います(笑)」

──アクセスすると、必ずチャットでの会話が入る形になるわけですね。

「ええ。通信対戦は開始時のチャット、バトル、終了後のチャットで1セットっていう形になってるんですよ。そうした理由は、対戦ってただバトルするだけじゃなくて、相手のバックグラウンドが少し見えてくるだけで感情移入しやすくなるからなんです。チャットが入るとこれから対戦する相手がどんな事を考えているのか、ラリー2が上手なのか、年上なのか、学生なのかとか、そういうのが聞きたければ聞けるじゃないですか。挑発してくるやつとか、弱気なんだけどめちゃくちゃ速いとか、プレイヤーごとのスタイルも見えてきますし。対戦を申し込んだ時の返事ひとつでも「はい」「いいよ！」「やってやろうじゃないか」「たたきつぶしてやる」とかいろいろあるわけで、それがリアルタイムでわかるのは、非常に大きいと思うんです。実際、開発内のテストでは電話などで連絡を取り合いながらプレイしてるんですが、「あ、本当にリアルタイムでメッセージが出てる！」なんて確認しながら、テストとはいえ、とても楽しいんですよね」

対戦のネックを通信がなくしてくれる

「基本的に僕は業務用ゲーム機の開発スタッフなんですが、昔は対戦って隣に座ってプレイしていたわけじゃないですか。たとえ弱い人が相手だったとしてもやはりやりにくい部分はあったと思うんですよ。勝って「やったー！」とも



発売日の夜、すべての人が体験する世界

言えないし、正面きってガッツポーズも取りにくい。負けた時の悔しさを表に出すのも、ちょっと……ですよね（笑）。それが向かい合わせなんだけど、お互いの顔は見せなくてもすむバーサスシティのような対戦台の普及で、負けても相手に悔しい顔を見せなくても済むようになった。これでだいぶ対戦っていうのが普通にプレイしやすくなったわけです。その状況で、さらに相手のバックグラウンドや心情がある程度わかるとしたら、対戦ってさらに楽しくなるでしょう？　通信対戦のチャットはすでに対戦の一部で、いやがおうにも熱くしてくれますね」

──匿名性が高いから、ということですか？

「確かに顔は見えないですが、その代わりに会話がしやすい。チャットで「こんにちわ」っていわれれば、普段人付き合いが悪い人でも「こんにちわ」って返しますよね。まあ中には返事もせずにゲームをスタートしちゃう人もいるとは思いますけど、それはそれで「コイツ〜」とか対戦感情が盛り上がる理由になるかもしれないですし（笑）。でも、知らない人同士がメッセージをやりとりする際にエチケット問題は必ず出てくることなので、それにたいする注意は必要だなと考えています。他人を侮辱しないとか、最低限の一般常識は守ってほしいですね」

通信の楽しさを伝えるのが『セガラリー2』の責任

──そうした意味でも、ドリームキャストはすごいハードですよね。本当にメールやネットワークゲームをした事がない人でも簡単にネット対戦が出来るわけですから。それを考えると『セガラリー２』発売日の１月14日の夜は大変なことになりそうですね。

「正直それを考えるとちょっと恐いです（笑）。また別の意味で、当日に用意できる限りの回線を空けておいても、パンクするんじゃないかっていう危惧もあるんです。ただ我々としては『セガラリー２』を１年、２年と遊べるソフトに仕上げるつもりですし、常にサーバが混み合っている状況でいてほしいという願いも実はあるんですよ。もちろん、ユーザーさんからの「早く、いつでも快適に」というリクエストにはなるべく応えたいとは思ってるんですが、「『ラリー２』の対戦はすごい人気で、いつ行っても混んでる」とかいう話も聞きたいんですよね（笑）。いずれにせよ、僕らとしても実際にどうなるかはフタを開けないと見えない部分も多々あります。開始時から複数のサーバを用意することは確実なんですが、それがいくつになるのかといった詳しい部分はユーザーさんのニーズを図りきれないこともあって、まだ完全には決まっていませんし……。でも、通信は楽しいということをみなさんに知ってもらうのが『セガラリー２』の役割だと思って、がんばって開発を続けてますので、期待して待っていてください。あ、そうそう。レーシングコントローラも良くできていますので、『セガラリー２』を買う時は、ぜひ一緒に手に入れることをオススメします」

──今日はどうもありがとうございました。

Snowyの新コースもいよいよ発表に！スリッピーなSS1と2を同時公開！

以前の本誌『セガラリー２』紹介で、スノーウィによく似ているが、どこか違った印象のコースが「新コースではないか？」と紹介されたことを憶えている読者もいるはず。今回発表されたスノーウィSS１、２は、それが見事的中していたことを証明したものになった。SS１、２は、アーケード版のスノーウィ（DC版ではSS３という位置づけになる）のテクニカルさを若干抑えめにした感じのレイアウト。だが路面の滑りやすさは同じで、気を抜くと大幅なタイムロスにつながるリスクもそのままだ。



◀天候によりアスファルトが露出している。

SS1

左のコース図を見てもわかるとおり、距離はだいぶ短めになっている。コーナーも緩やかで、中盤のＳ字が目立つ程度だ。







▲簡単そうに見えるが、路面はスノーウィと同様。路肩に乗り上げるな！

◀他のコースでは見られないスリップ注意のマーク。スノーウィの名物だ。

SS2

元になったアーケード版コースに比べると難易度は低め。だがSS１とは違い、いやらしい低速コーナーもコースの随所に用意されているぞ。

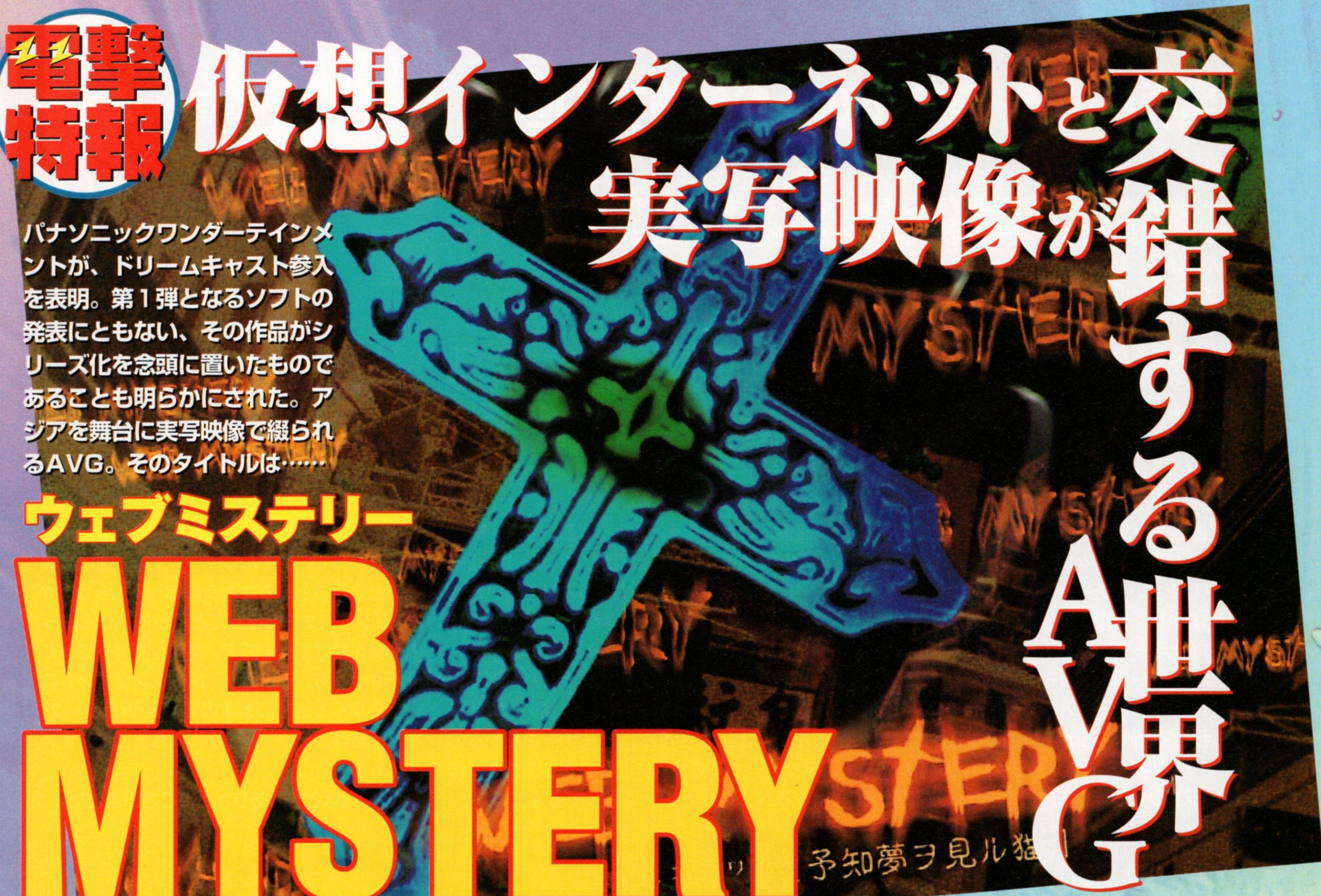




▶▼10イヤーチャンピオンシップモードで登場するSS2。天候もさまざまに変わる。初級者泣かせといわれるスノーウィがさらに複雑に。

電撃特報

仮想インターネットと実写映像が交錯する世界AVG



パナソニックワンダーテインメントが、ドリームキャスト参入を表明。第1弾となるソフトの発表にともない、その作品がシリーズ化を念頭に置いたものであることも明らかにされた。アジアを舞台に実写映像で綴られるAVG。そのタイトルは……

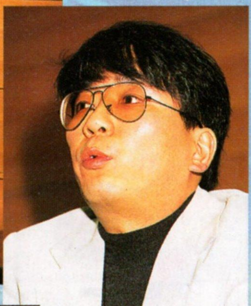
ウェブミステリー

WEB MYSTERY［予知夢ヲ見ル猫］

WEB MYSTERY ［予知夢ヲ見ル猫］	
DC	●ドリームキャスト ●'99年春発売予定 ●5,800円（予）
	●パナソニックワンダーテインメント ●AVG ●使用ブロック数未定

発表





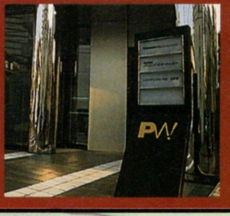


パナソニックワンダーテインメントが発表したミステリAVGとは？

セガとパナソニックワンダーテインメントの共同開発による、ミステリーAVG『WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫』。その発表会が去る12月6日に行われた。この発表会には、制作に携わるクリエイター及び出演者の方々も参加し、作品に関する貴重なお話の数々を聞くことができた。だが残念ながら、発表会ではゲーム画面などは公開されず、システムなどはいっさい謎に包まれたまま。これについては続報が入り次第、お伝えするのでお楽しみに。なお、制作者のお話から明らかになったゲーム内容を次ページで紹介していくので、ぜひ目を通してほしい。

株式会社 パナソニックワンダーテインメント

'96年4月にM2（3DOの後継機）包括的管理会社として設立。しかし、'97年7月3日の松下電気・森下社長の「M2のゲーム市場への参入見合わせ」発言に伴い、M2関連のビジネスから撤退。その後、PCソフト発売やインターネットのコンテンツ提供など行う。そして'98年11月、培ってきたソフト開発のノウハウを生かしDC参入、現在に至る。





企画・原作・トータルコーディネート

木村 初

キム皇のペンネームで「週刊少年ジャンプ」に連載を持ち、歯切れのいい論評で業界に認知される。その後ゲームデザイナーに転身。

物語の結び目は、インターネット

本作は、タイトルに「Web（インターネット用語）」とある所から推測できるように、インターネットがキーワード。ゲーム内には、疑似インターネットが構築されており、そこで発生する殺人事件を解決していく、という物語になるようだ。ちなみに、木村氏の語るところによると「当初実際のインターネットに接続するゲームとして制作が開始された」とか。だが、諸事情で今作は疑似インターネットになってしまった。しかし次回作では、ＤＣの通信機能を活用し、現実のインターネットに接続可能なゲームになるらしい。

仮想ネット空間…

本作ではゲームの中に仮構築されたネット空間が使用される。しかし、今後「WEB MYSTERY」がシリーズ化された場合、続編ではDCの能力を生かし、本当のネットを利用したAVGを真剣に考案しているとのこと。

Scenario Part 1

主人公は、コンピュータエンジニアくずれの若い男性。ドロップアウトしてしまった過去を引きずっているらしく、インターネットバー「マイセン」に出かけては、ネットサーフィンに明け暮れる毎日……。そんなある日、政治経済の裏側を牛耳る超大物が謎の死を遂げる。これがインターネットを経由して、主人公、「マイセン」のバーテンダー・澪、さらに主人公が助けることによって関係を持つアイドル・あさみなどに、重大な影を落としていくこととなる。そして……。

単純な「ゲームのドラマ化」じゃない

「本作はすべて実写映像で構成する」とは、木村氏の談。これはただ単にＴＶドラマを意識してではなく、今までのゲームでは考えられない早さでゲームを発売させるために実写を採用したとか。実際この秋に制作を開始し、来年の春には発売させる、というから驚異的なスピードだ。なお登場人物は約50人にものぼり、中には海外の役者も。また、日本だけでなく香港や済州島なども物語の舞台になるため、海外ロケを敢行するとのこと。ドラマ顔負けの力の入れようだ。

Scenario Part 2

インターネットから送信される不可解な予知映像。それをカギに連続して起こる不可思議な事件。浮かんでは消える登場人物たち。そして事件は意外な展開を見せ、ソウル、香港へ……。



▲タイトルバックにも、香港のような景色が見える。



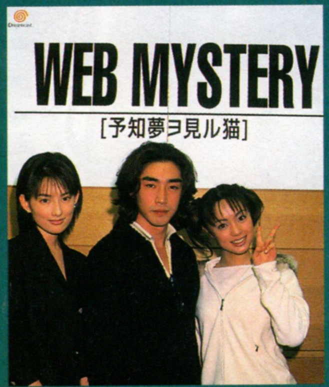
映像プロデュース

ひろたたけし

「超人ロック新世界戦隊」「スケバン刑事」の脚本・総監督などを経て、ＴＶ番組、ゲームソフト、Ｖシネマなど多方面で活躍している。

CAST

ここでは、メインとなる登場人物を演じられる役者の方々のプロフィールを紹介。また、発表会の際に頂いたコメントも掲載する。ぜひとも本作に対する意気込みを感じ取ってほしい。

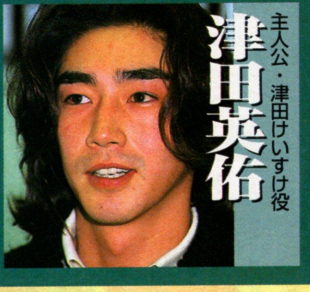


やりがいのある作品なので、精一杯がんばりますと熱く語る森川さん。主な出演：ドラマ「竜馬におまかせ」「こんな私に誰がした」ほか。



バーテンダー・澪役 **森川あさひ**

ドキドキするような作品を目指し、がんばるとのこと。主な出演：舞台作「蜘蛛女のキス」、『御神楽少女探偵団』では御神楽時人役で声優初挑戦。



主人公・津田けいすけ役 **津田英佑**

役者初挑戦の彼女は、アイドルグループ・ジャムシスターズの一員。役になりきって、一生懸命演技しますと気込みを見せてくれたぞ。



アイドル・平あさみ役 **河原あや**

電撃特報

CLIMAX LANDERS クライマックス ランダーズ

クライマックス入魂の超期待作がコレだ!! 新たに出現した2つのピースを紹介!!

個性豊かな主人公たちと、冒険心をくすぐる世界観。そして、入るたびに形を変えるダンジョンと、遊びどころ満載のこのゲーム。今回も新情報を、お届け。



▶未来の世界のZ3 3コロニーピース。

◀サブキャラも個性的な面々がそろっている。

▶イベントが進むと出現するピースもあるのだ。

あらゆる世界がここに集結!!

さまざまな文化を持つ街の一部が切り取られ、１つの場所に呼び寄せられた世界が、このゲームの舞台となっている。各世界は「ピース」と呼ばれ、そこで生活していた人も一緒にこの世界へ連れて来られているのだ。今回は、またまた新たに出現した２つのピースを紹介！

クライマックスランダーズ			
DC	●ドリームキャスト	●'99年２月25日発売予定	●5,800円
	●セガ　●RPG	●使用ブロック数未定	●ＶＭ連動

王の遺跡ピース

待ち受けるのは、王の墓!!

『ランドストーカー（1992年・メガドライブ作品）』の主人公・ライルが元いた世界がここ。さびれた観光スポットのようだが、王の墓という大きな古代遺跡がある。

ESTABLISHMENT 施設

新たに2つの店が！

このピースにある2つの店の主人は、どっちもヒゲオヤジ。なんだかうさん臭い。

みやげもの屋

適当なガラクタを拾ってきてはちょっと手を加え、「お土産」として売っているようだ。



▲いつもボソボソと独り言を言っている店主。

鍛冶屋

熱血漢の暑苦しい兄弟が経営する鍛冶屋。剣を鍛えてくれるのか？



▲そっくりな兄弟が息ぴったりの掛け合いをする。

EVENT イベント

遺跡の前に倒れている人が!!

ソードが王の墓の近くで倒れている少年を発見。彼の名はライルといい、トレジャーハンターらしい。



◀ライルに駆け寄るソードと墓泥棒たち。

▶遺跡の中で相棒のフライデーと、はぐれてしまったライル。



◀ライルに頼まれ、しようがなくフライデーを探しに王の墓へ。



ライル&フライデー

メガドライブで発売され人気を博した『ランドストーカー』の主人公。職業はトレジャーハンターだ。



CHARACTER キャラクター

あやしげな墓泥棒たち

ドンド&ズンズ

アラブ人のようなかっこうをした、あやしい2人組みがドンドとズンズだ。それにしても、鍛冶屋の兄弟といい、ドンドとズンズといい、このピースにはそっくりな人たちが多い。



▶いかにもズル賢そうな2人だが、本当のところは？

ダンジョンに潜り、お宝を探すことを生業としている墓泥棒。ズンズはドンドの子分で、つねにズンズを頼りにしきっているのだ。



ビジュアルメモリ用

ミニゲーム続報!!

続々と明らかになるビジュアルメモリ用のミニゲーム。今回は2つの新情報をお届けしよう。どれもオマケながら楽しそう！

▼モンスターハウスで、ミニゲームをダウンロードできるのだ！



絶頂エディター



自分の好きなドットイラストを、思う存分描けるエディター。かなり細かく描き込むことも可能だぞ。

自由にドット絵を描いて、マンガを作ろう!!

楽しく落書き

自由に落書きして、その絵をセーブすることができるのだ。



◀こんなに緻密な絵も描ける！



◀描いた絵は本編でも見られるのだ。

パラパラマンガもできちゃう!!

描いた絵をセーブし、パラパラマンガのように見ることができる、アニメーション機能も搭載予定。

▶がんばれば、こんなスゴイ絵も！





◀例としてヨーグルトのマンガだ。

▶ダイエット指令を発令したぞ。

◀ダイエット1日め。プクプク。

▶10日め。スリムに…。

▼やりすぎで激ヤセ。超コワイっす！

富士見町ピース

庶民的な日本風ピース

【ほかのピースとはうって変わって、我々の世界に近い富士見町ピース。80年代前半の日本、さらには埼玉県の都市部近郊といった、かなり具体的なイメージがあるのだ。

ESTABLISHMENT

施設　普段の生活でおなじみの店が！

住んでいる人のかっこうや建っている施設など、とてもなじみ深いものが多いこのピース。妙に親近感があったりして…。



大作の家

腕利きの大工・大作が住んでいる。冒険が進むと、ソードの家を改築してくれるらしい。





大作

◀見た目とはウラハラにとっても繊細なのだ。

コンビニ　山田さん一家が経営

山田さん一家が経営するコンビニ、「Happy Store」。脱サラでコンビニをはじめたはいいが、経営がうまくいかず焦っていたとき、運よく（？）この世界にやってきたのだ。

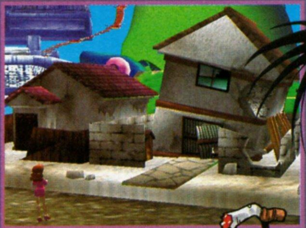


▲「Happy Store」外観。お店の商品は買えるのだろうか？

CHARACTER

キャラクター　現代風な人々がずらり登場！

どっからどう見ても小市民な人々が、このピースの住人だ。こんな人たちが、どうやってソードの冒険に絡んでくるのか、興味深いよね。



▲民家や町並みも現代の日本そのもの。妙にリアルだ。

田中さん一家



◀もっともなことを……。

典型的な日本の家庭が、田中さん一家に凝縮されている。冒険に役立つ話なんて、聞けそうにない。



田中健三　弱気な亭主。山田次郎とは幼馴染み。

道代　亭主のグチばかり言う、典型的なおばちゃん。

タケシ　イタズラ好きの小学6年生。

マサル　アニメ好きの中学2年生。いわゆるオタク。



山田一郎太　コンビニを経営する山田さん一家の長男。受験勉強地獄を脱出できよろこんでいる。



FUJIMI-CHO PIECE

つゆダクIV　無限に広がる3Dダンジョンを進んで行こう!!



入るたびに姿を変える、自動生成タイプの3Dダンジョンゲーム。モンスターとの戦闘はリアルタイムだ。

終わりの見えない深〜い、深〜いダンジョン

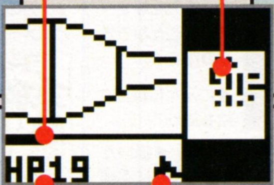
アイテムを見つけたり、モンスターを倒したりしながら、地階へ進んで行くのが目的だ。



▲ひたすら続くダンジョンを進んでいくのだ。

HP･PWゲージ　HPは自分の体力。PWは攻撃力で、状況によって変動する。

HP　現在のHPが数字で表示。0になるとゲームオーバー。

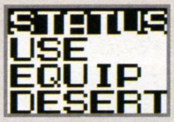


オートマッピング　自分が進んだ道を自動でマップにしてくれる機能。

進行方向　現在プレイヤーの向いている方向が矢印で表示される。

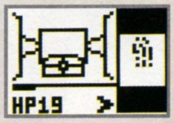
アイテムやイベントもアリ！

ダンジョンにはたくさんのアイテムと、4種類の「精」が出現するイベントが用意されているのだ。なかなか本格的でしょ。



◀ステータスや装備品のチェックも可能。

▶ダンジョン内には、宝箱も落ちている。





房江
次郎の奥さん。さっぱりした性格でお人好しなところアリ。

山田次郎
ほかの店に強いライバル心を燃やす、コンビニ店主。

あかね
明るく元気な高校１年生。次郎の留守には店番もする。



錦織ミカコ
低血圧で朝に弱い、「クラブくのいち」に務めるお姉さん。

柳川俊一
コンビニの常連である大学生。マンガの立ち読みが好き。



▲オバハンはどの世界でも強し！

川村新太郎
ＯＡ機器の販売代理店に務める営業マン。いまひとつサエない男なのだ。





▶堅実そうなサラリーマンも、この世界に。

喜多川よう子
せんさく好きで情報通なおばさん。情報を教えてくれる。

他のピースでも新たなイベントが次々と勃発！

今までに紹介したピースで、新たなイベントが明らかになったぞ。いつ起こるのか、とても気になる。

戦場の森ピース

ラオの頼み事とは？

王の墓からもどり一息ついたソードの前に、再びラオが姿を現わした。そして、彼はソードにある頼みごとを……。



◀ソードに不思議な紋章を借りにきたラオ。



◀紋章の力でファントムゾーンへ入れたのだ。

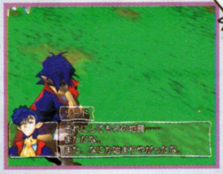


ラオ
自分の住む家の裏に広がるファントムゾーンに入るため、ソードに紋章を借りに来るラオ。勇敢な戦士だ。

ルルアン広場ピース

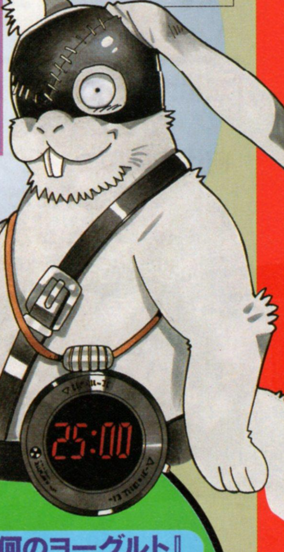
またまた新たなピースが!?

ルルアン広場ピースにいると、またもや突然大きな地震が。どうやら新しいピースが出現したらしい。そして、目の前にノイマンが。





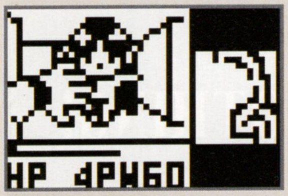
▶この後、ソードに新ピースの説明をするノイマン。▼彼には今後もいろいろお世話になるだろう。



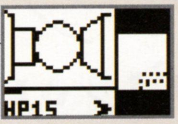
ノイマン
主人公にクエストを出す。ノイマンピースに奥さんと２人きりで住んでいる。

リアルタイムのアクションバトル

ダンジョン内に出現するモンスターとは、リアルタイムアクションで戦うことになる。攻撃、防御、逃げるのいずれかを選択し、敵を迎かえ撃つのだ。



◀なかにはこんなにかわいいモンスターも。どう戦うか?!



モンスター出現
◀最初にこの姿で登場。本体がどんなヤツかはわからない。



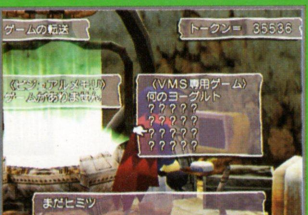
戦闘開始
◀接近すると姿を現わすのだ。とりあえず剣で攻撃。



戦略は？
◀危ないと思ったら、すかさず防御。緊張感溢れる戦いだ。

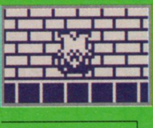
ミニゲームはまだまだあるぞ！

先週号でお伝えした、ヘンテコキャラ・ヨーグルトの「何のヨーグルト」もミニゲームの1つ。ほかに何が増えるのか、楽しみ。



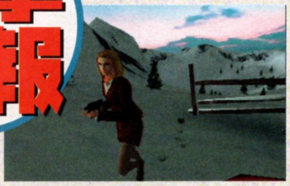
◀内藤氏いわく、ミニゲームは全10種類くらい入れる予定だとか。

『何のヨーグルト』



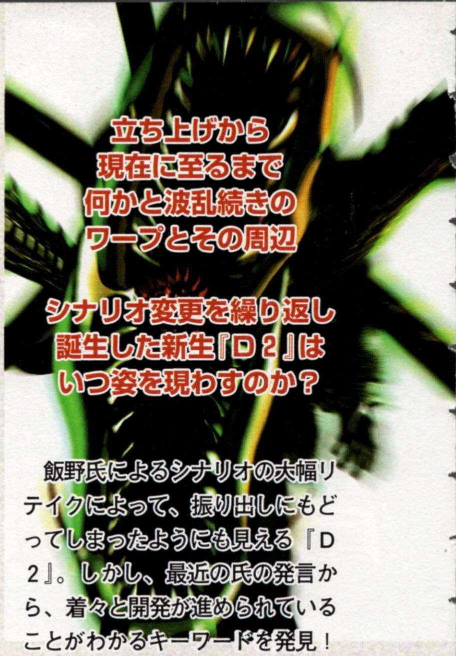
◀ヨーグルトが無事おつかいを達成できるかを見守るゲーム。ハラハラするぞ～。

電撃特報



D2

想像から現実へ



Dの食卓2			
DC	●ドリームキャスト	●'99年発売予定	●5,800円
	●ワープ	●A・RPG ●ブロック数未定	●VM連動

飯野氏によるシナリオの大幅リテイクによって、振り出しにもどってしまったようにも見える『D２』。しかし、最近の氏の発言から、着々と開発が進められていることがわかるキーワードを発見！1998年の総決算として、新たに生まれ変わった、本作の開発進行度を探ってみる。



『D２』のプラットフォームが、ドリームキャストと発表されたのが今年の５月。当初は順調と思われた開発は、突然のシナリオ変更事件によって暗礁に乗り上げる。これで『D２』の年内発売は絶望的となった。しかし、飯野氏の「時

WARP 1998→1999

間はかかるけど、本当におもしろいものを作りたい」という姿勢にスタッフ一同が納得し、現在、新生『D２』の制作は着々と進められている。そして、12月に入って突然、『リアルサウンド～風のリグレット～』のDC版が発表された。'99年発売のこの２タイトルの情報をチェックしていこう。

「想像力」というフィルターでプレイする前代未聞のコンセプトが話題を呼んだあのゲームがドリームキャストにやってくる



切ないラブストーリー再び

リアルサウンド ～風のリグレット～

懐かしく、忘れることのできない<初恋>の記憶の中で展開していくラブストーリー。音だけで広がる物語は、自分だけの思い出を頭の中に広げてくれる。豪華キャストで贈る珠玉の物語が、DCで再び幕を上げる。

Real Sound

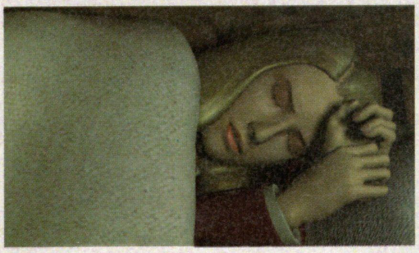
リアルサウンド～風のリグレット～			
DC	●ドリームキャスト	●'99年２月25日発売予定	●4,800円
	●ETC ●ワープ	●GD３枚組（初回版『D２』体験版同梱）	

NOTHING!

1998 WARP 1998→1999 Dの食卓2 1999

シナリオ完成!! アフレコ間近!! 見えてきた『D2』の未来

2度めのシナリオ大幅変更をついに終え、猛ピッチで開発が進行中の『D2』。その裏付けともいえる新情報をここで検証してみよう。1999年の発売へ向け、ワープは着実に歩みを進めているようだ。



▲発表会から早数カ月が過ぎたが、開発の遅れとともにローラもまだ目覚めない。
▼恐怖の質は、シナリオ変更を重ねた結果、「より身近な恐怖」へと変化したらしい。



#1 アクター、アクトレスの配役、ついに決定

キャラクターの声を担当する俳優のキャスティングがほぼ決定し、近々にもアフレコが行われる見込みだ。ローラやキンバリーをはじめとした主要人物は、『Dの食卓』『エネミー・ゼロ』を通して、同じ俳優が出演している。今回もアノ声が聴ける可能性が高いが、キャスティングを一変させてくることも考えられる。いずれにせよ、前作の数倍にも及ぶセリフを的確に表現できる、実力派のキャスティングが不可欠になるのは間違いない。

▼新キャラクターの担当俳優については「かなり有名な人たちが集まってくれた」と飯野氏。



#2 「もうちょっと待って」の期間とは——?

飯野氏は本誌のインタビューで「（発売は）もうちょっと待って」と、明言を避けてきた。では実際に「もうちょっと」がどれくらいの期間なのか？　その謎を解くカギが、前述のアフレコ決定の裏に隠されている。というのも、アフレコで完成した物語の音声部分をもとに、グラフィック調整をしていくのがワープの手法。アフレコが行われない限り、開発は最終段階に入らないのだ。つまり、アフレコさえ終われば、という解釈をすると…!?



▲発表会で流れたムービーで流れた、ジェニーの愛らしい「笑い声」が印象的だった。

インターネットから探る 飯野賢治〈D2〉の動向



▶開発日誌をホームページで公開する飯野氏。時には爆弾発言もあり、目が離せない。

ここでは、ワープのオフィシャルホームページ内にある、飯野氏の日記コーナーでの気になるキーワードを紹介してしまおう。重要なことがさりげなくなく書いてあったりして、氏のファンならずとも必見のコーナーなのだ。DCからアクセスして、新情報を探ってみるのもいい。

WARP HOME PAGEアドレス
http://210.150.16.82

「明日の昼までに『D2』の台詞をあげなければならないという…」

証言

なんだか、こんなことばっかり書いていると「『D2』だけしっかりやりなさい!」とみなさまに怒られそうですが。今日は、20時から浅野（いいヤツ）忠信ちゃまの誕生パーティに、chara様に招かれ行ってきました。（中略）
んで、帰って2時間寝て、またwarpに戻ってそして、これを書いています。やや元気になったので。そして、明日の昼までに『D2』の台詞をあげなければならないという…。うぅ。苦しい。でも、やるしかない。やらなければ。台詞の録音が迫っているのだ…。うぅ。
（11月27日付け日記より抜粋）
「そろそろ、声優（俳優）さんの収録になるのですが、たまたまメジャーな人が多いらしく、（僕は詳しくないのでたまたまそうなっただけなんですが）スケジュールを合わせるのが、とても難しいということです。あぁ、でも、体験版、声無しってのもなぁ。どうしよう？」
（12月8日付け日記より抜粋）

1998 WARP 1998→1999 1999

リアルサウンド ～風のリグレット～

音だけでプレイする切ないラブストーリー

Real Sound

何も表示されない真っ暗な画面。プレイヤーはそこに流れる音だけを頼りに、物語を進めていくという、他に類を見ないサウンドドラマが『リアルサウンド』だ。物語のところどころで選択肢を方向ボタンで選ぶだけ、というシンプルなゲーム性で、幅広い層のユーザーに支持を受けた。また、だれもが心に抱いているせつない思い出、＜初恋＞をテーマにした物語は、音だけの空間の中でそれぞれの胸に鮮やかな風景を思い起こさせてくれたのだ。その感動がDCでよみがえる！



◀「夏の思い出」がテーマ。SS版のパッケージは晴れ渡った青空の写真だったがDC版は？

初回版に『D2』体験版『D2-Shock』を封入

『リアルサウンド～風のリグレット～』の初回特典として、なんと『Dの食卓２』の体験版である『Ｄ２-shock』がついてくるのだ！　この体験版には、オープニングムービーから１シーンの体験、スチュワーデスのボスとの戦闘、スノーモービルのテストドライブなど、『Ｄ２』のすごさを十分確認できる、ゲーム序盤部分が詰め込まれている。また、気になるローラやキンバリーの声も、確認できそうな様子。発売が待たれる本編の前に、これで『Ｄ２』の予習をしておくといいかも。



◀自分の手で、美しい雪山を自由に駆け回ることができるのだ！

10年前の夏の忘れられない記憶をたどる——

主人公である大学生の野々村博司は、ある日懐かしい夢を見た。それは、10年前の夏。夏休みが終わったら転校するという隣の席の女の子と、駆け落ちの約束をしたのだ。しかし、待ち合わせの時計台に彼女は来ない。２学期を向かえ、女の子はそのまま転校してしまっていた…。

そんな夢を見ていた博司を、恋人の桜井泉水が起こした。今日は彼女の会社の人事部長を紹介してもらう大事な日だったのだ。夢のことを彼女に話すと、「もう忘れちゃった」と微笑む。そう、泉水こそあの時の初恋の少女だったのだ。

ところが、２人で面接に向かう途中、泉水は突然地下鉄を降り、どこかへ消えてしまった。そして、数日たった今も連絡がないのだ。あの夏のように、突然目の前から姿を消してしまった彼女。１人残された野々村は、さまざまな人と出会いながら、消えた泉水を探すことになる。そして、そこからよみがえる10年前の記憶とは……?!

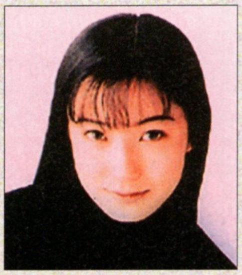
〈音〉の物語を作り出す豪華キャスト

せつなくて、どことなく懐かしい思い出を盛り上げるキャストは、芸能界で活躍する実力派俳優たち。さらに坂元氏のシナリオ、飯野氏をはじめとするワープスタッフの演出、鈴木慶一氏の音楽が一体となって、ストーリーが鮮やかに彩られる。

博司	柏原　崇
菜々	菅野美穂
泉水	篠原涼子
少女	前田　愛

ほか

駆け落ちって言うのよ 男子と女子がどこか行くこと



菅野美穂

1977年生まれ。女優。NHKの朝ドラ『走らんか』や『イグアナの娘』の好演で一躍脚光を浴びる。現在もテレビ、映画、舞台等で活躍中。

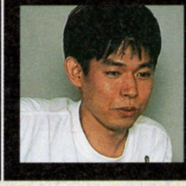
菜々 NANA

博司と不思議な縁で知り合うことになる。泉水を探す博司を強引に手伝うが、その真意はイマイチわからず。２人にどう関係してくるのかが、気になるところだ。菅野さんの役づくりもかなりよい。

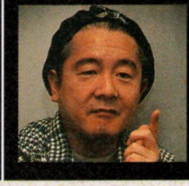
企画・監督
飯野賢治
「人間の想像力にかけた」と、当時思い入れたっぷりに語っていた。



脚本
坂元祐二
脚本家。『東京ラブストーリー』など、テレビドラマの脚本を担当。



音楽
鈴木慶一
音楽家。バンド、ムーンライダーズのメンバー。温かい曲が印象的。



もう一度やり直したいあの約束のつづきもう一度ここから

SS版は高い評価を受け各界で大きな話題に！

かつてないゲームということで、注目されてきた本作。その斬新なアイディアはもちろん、心に残る物語は多くの支持を受けたのだ。そして、その結果２つの賞を受賞！ いつもつねに新しい試みを実践し、ゲームの新しい可能性を広げる飯野氏。氏の意欲的な姿勢が評価された結果が、この２つの受賞に反映されている。

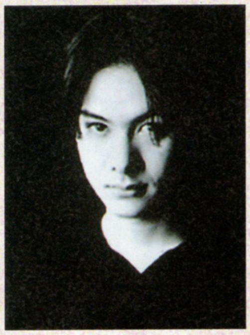
マルチメディアグランプリ'97 最優秀ゲーム賞受賞

Japan Game of the Year '97 サウンド賞受賞

博司 HIROSHI

本作の主人公。ごくごく平凡な生活を送る青年。就職活動に明け暮れる毎日を送りつつ、大学に通っている。初恋の彼女・泉水とつき合っていたが、彼女の突然の失踪で思いがけない体験をすることになる。

柏原崇



演技力には定評がある実力派俳優。『将太の寿司』『白線流し』等に出演。

ドリームキャスト版、3つの新要素

ドリームキャストに移植されるにあたって、新しい要素が追加された。ここでは、その３つの注目ポイントを紹介していこう。なんといっても、大容量、ハイスペックのドリームキャストだけに、サターン版では４枚組だった本作もコンパクトな２枚組になった。それにともない価格の大幅ダウンにも成功。遊んだことのない人はこれを機に、気軽に楽しんでみては？

#1 イメージビジュアル表示の「ビジュアルモード」

通常の画面は、何も表示されない真っ暗な画面だが、ドリームキャスト版ではビジュアルが表示される「ビジュアルモード」が追加されている。プレイヤーのイメージを損なわない、高品質なビジュアルが用意されているとのことなので、前作をプレイした人もこれは必見！　飯野氏の日記では、「写真の選考ばかりやっています。早く来い、ポジスキャン。1280×960で取り込んでイジってま〜す。いいぞ！　なかなか。ビジュアルモード。たぶん、みんなの想像と使い方、ちょっと違うけど」とのこと。期待できるね！

#2 ビジュアルメモリ対応！その内容とは？

ドリームキャストといえば、気になるのがビジュアルメモリとの連動。こっちのほうも、バッチリ対応するそうだ。「ちょっとしたお遊び」的なものらしいが、内容のほうは残念ながらまだ明らかではない。しかし、きっと思いもよらないものを作ってくれるはずだ。



◀どこでも持ち運べるビジュアルメモリの可能性に期待を寄せていた飯野氏だけに、何か秘策を練っているはずだ。ゲームの進行に関係するようなことがあればおもしろいのだが。

#3 大容量GD-ROMで音質もクオリティアップ

メディアがGD-ROMになり、全体の音質が向上。これによって、当然本作のサウンドもより美しく、臨場感あふれるものになっている。イメージはより深く広がるだろう。



◀オーディオから直接音だけ流すのもいい。感動も倍増するね。

男の人ってそういうものでしょ？

泉水 IZUMI

博司の初恋の相手であり、現在の恋人でもある。博司とは小学校のとき同じクラスだったが、転校して長い間離ればなれだったのだ。大人になって博司と再会しつき合うが、ある日失踪し……。



1973年生まれ。CD『愛しさとせつなさと心強さと』が大ヒット。ドラマやCMなど幅広く活躍している。

篠原涼子

発売が待たれる『リアルサウンド』の続編は——？

もともと『リアルサウンド』シリーズは、独立した３つの話で完結する、と言っていた飯野氏。今でもサターン版で発売予定となっている『リアルサウンド２〜霧のオルゴール〜』は、１作めとうって変わって『Dの食卓』の『リアルサウンド』版。つまり音だけで感じるホラー作品になるようだ。シナリオは完成しているようだが、『Ｄ２』にかかりっきりの現状では、発売はもう少し先になりそうだ。また、サターンからＤＣになる可能性も考えられるが。



◀『Ｄ２』が無事発売されれば、次は『リアルサウンド２』。

電撃特報

コナミのDC参入第1弾は、ポップで楽しい音楽エンターテイメント。今回は、登場するキャラクターを中心に紹介して行くぞ！

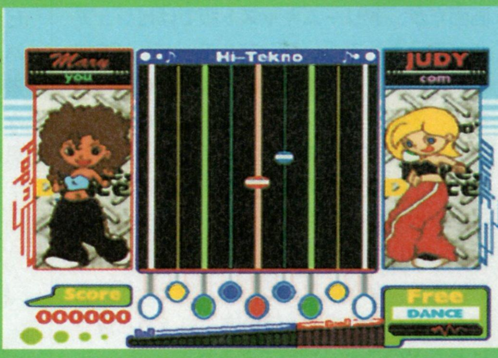


ポップンミュージック	
DC	●ドリームキャスト ●'99年2月18日発売予定 ●5,800円 ●コナミ
	●ETC ●使用ブロック数未定 ●特製コントローラー対応





今現在、アーケードで好評稼働中の現役バリバリの新作タイトルが、早くもドリームキャストに移植決定。この『ポップンミュージック』は、バックに流れる音楽のリズムに合わせてボタンを叩いて、楽曲を完成させていく音楽エンターテイメントソフトだ。大ヒット作の『ビートマニア』と基本システムは同じだが、すべての操作がボタンのみとなっているため、誰にでも遊べる、とっつきやすいゲームになっている。また、ゲームの雰囲気も『ビートマニア』のクールなノリとはうって変わって、ポップでファンシーなキャラクターたちが前面に押し出されているのだ。ファンキーなプレイで、12人のライバルたちを倒していこう！



▲コンピュータが操るかわいいキャラクターたちとのミュージックバトル！ 9つのボタンを正確に叩いてリズムを刻むのだ！

リズムに合わせて POP! POP♪





ニャミ&ミミが教える!!

ちょ〜わかる遊び方！

このゲームは、プレイヤーが12人のライバルのビートに、どこまでついていけるかを競うのが目的。まず、3つのモードから1つを選び、その中からステージ（ライバル）をセレクトする。そして、曲がスタートしたら、それに合わせて落ちてくる〝ポップくん〟を見て、タイミングよくボタンを叩いていくのだ。正しくリズムを刻むことができれば、次のステージに進むことになるぞ。

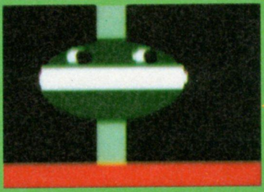
ニャミ「ポップくんは9種類あるの。真ん中の線が判定バーと重なった時にボタンを押すと、正しい音が出て…」

ミミ「そして、画面下のメーターが上がるのよね！　でも間違うと変な音が出て、そのメーターが下がってしまうの」

ニャミ「曲の終了時にメータがグッドゾーンまでできていればクリア」。



▲ポップくんは全部で9種類。1度に複数のボタンを叩く、同時押しが必要な場合もある。



コイツがポップくん



リズムレベルMAXを目指せ！

▼各ステージの最後に出る結果表示。リズムレベルが低いと、その場でゲームオーバーとなるのだ。

CHECK 1 タイミングが重要!!

よい例



ニャミ「下のように、ポップくんの中心が判定バーとばっちり重なってるのが最高の状態。でも多少ならズレてもOK。ちゃんと押せば、メーターはグッドゾーンまでいくはずよ。



▲完全正解なら「GREAT」。少しだけズレた場合は「GOOD」になるのだ。

わるい例



ミミ「判定バーとポップくんのラインが、ぜんぜん重なっていないのにボタンを叩くとメーターが下がっちゃうの。押し間違えたり、叩きそこなったりするのももちろんダメよ！」



▲ミスしてしまった時は「BAD」と表示が出るぞ。間違いを減らしていこう。

CHECK 2 実力に合わせたモードを活用しよう!!

ゲームモードは3種類。初心者向けの〝ビギナー〟はニャミとミミを使ってプレイ。中級者向けの〝ノーマル〟はマリィを、上級者向けの〝ハード〟は、キングでプレイすることになる。

ニャミ「ドリームキャスト版のオリジナル要素もあるみたいだね！」ミミ「オリジナルの曲が入って、トレーニングモードやフリーモードとかつくみたいだよ」ニャミ「こちらも期待」。

オリジナルモードも追加される！





▼まずは、自分にあったモードでプレイ。パーフェクトでのクリアを目指そう！

PLAYER CHARACTER

ミュージックに合わせて踊るのはこの4人



ニャミ

仲良しのミミといつも一緒にいる、ネコの女の子。出身地は日本で、趣味は遊ぶこと、特に遊園地なんかが大好きなのだ。明るくてひょうきんな性格で、テレビの司会や歌手としても有名だぞ。ゲームの中では、ミミと一緒にビギナーモードに登場するのだ。



マリィ

プロのダンサーをしている19歳の元気な女の子。日本出身で、有名ミュージシャンのプロモーションビデオにバックダンサーで出演したりして、各方面で人気を集めている。趣味はもちろんダンスで、ゲーム中はノーマルモードでプレイした時に登場するのだ。



ミミ

ニャミの親友かつ相方のウサギの女の子。出身地は日本で、趣味はカワイイ小物などを買うことだ。性格はニャミと同じく明るいけど、ちょっとボケ気味とか？　ゲーム中のビギナーモードに登場し、ニャミと一緒にプレイヤーにプレイ方法をレッスンしてくれるぞ。



キング

アメリカ出身の、自称「キング・オブ・ミュージック」。歌もダンスも超一流で、ポップンワールドではティーンたちの憧れのアイドルだ。見た目はハデだけど、お父さん、お母さん思いのやさしいヤツなのだ。ゲームでは、ハードモードでプレイする時に登場するぞ。

ライバルたちは次のページで!!

※画面は開発中のものです。

RIVAL CHARACTER

12人のリズムについていけ!

　プレイヤーの前に立ちはだかるライバルたちは、全部で12人。それぞれ得意な音楽が違い、さまざまなジャンルのリズムで対戦を挑んでくるぞ。1番カンタンなのはファンタジーで、以下、J－テクノ、ラテン、ラップ、ポップス、ダンス、レゲエ、テクノポップ、アニメヒーロー、ディスコクイーン、ディスコキング、スパイの順に難易度が設定されている。ゲームの開始時には、演奏する曲を選ぶことができるので、自分の腕に合わせて選択しよう。





◀ゲームモードで出てくる敵も変化。自分のレベルに合わせよう。

FANTASY

　身長150cmの恐竜の赤ちゃん。ファンタジーの世界であるメルヘン王国の王子さまで、『ビートマニア』が大好きなゲームファンだ。バトル時の曲は、メルヘン系の某テーマパークで流れているような、ファンタジー風だ。





POPS

　服飾系のデザイン学校に通う18才の女の子。服を作ることと、レコード盤を収集するのが趣味で、好きな音楽はいわゆる渋谷系のポップス。バトルの曲は渋谷系のラブリーなポップスが使用されているのだ。

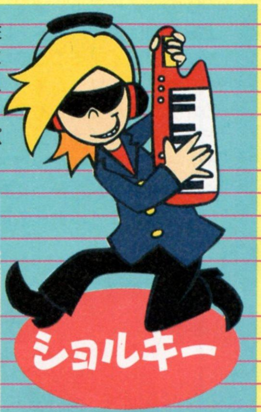




J-TEKNO

　クールな外見のミュージシャン。性格はけっこうワイルドで、オフの日には愛車の4WDでのドライブや、バスフィッシングを楽しんでいるらしい。バトルの時に使用される曲は、ジャパニーズテクノだ。





RAP

　『ビートマニア』でもおなじみのジャムおじさん。このゲームでは、レゲエをオリビアに譲って、ラップを担当している。実は日本人で実家はカレー屋さんだって知ってた？





LATIN

　熱いラテンのリズムで踊りまくる、陽気で女好きなナイスガイ。それがシニョール・ドン・モミーだ。チャームポイントは名前どおりの男らしいモミアゲ。愛用のマラカスを手に、今日も華麗なダンスを披露するぞ！





DANCE

　アメリカの西海岸育ちのジュディは、とってもキュートでセクシー。ダンスの技術は抜群で、マリィのライバルであり、親友でもある存在だ。ゲーム中は、テンポの速いダンスミュージックに合わせてバトルを挑んでくる。





オジャマ攻撃に要注意！

バトルの最中に、ライバルたちが仕掛けてくるオジャマ攻撃。これはプレイヤーがクールなプレイを連発していると自動的に発生するのだ。記号や絵などでポップくんが見えなくなる"隠しオジャマ"と、ポップくんの位置が横方向に移動する"ずらしオジャマ"の2種類があるぞ。





▲これは隠しオジャマ。落ち着いてプレイすればＯＫ。

特製コントローラーも出るぞ！

ボタンを9つも使うとなると、操作がかなり面倒になりそう……と心配する人にぴったりなのがコレ。PS版の『ビートマニア』と同様に、このソフトにもきちんと特製コントローラーが用意されるのだ。ボタンも大きめだから、友だち同士でワイワイプレイする時にも使えるはずだ。



DISCO QUEEN

スタイル抜群、年齢不祥のシャメルはフランス出身。パリにあるカフェのオーナーだ。元モデルとのウワサもあり、サングラスの下にはかなりの美貌が隠されているらしい？　60年代のディスコっぽい音楽がバトルのBGMだ。





REGGAE

ジャマイカ生まれの、おおらかで優しい性格のオリビア。かわいいルックスで、若い男の子たちの間で人気が爆発しており、ジャムおじさんもイチオシの美少女だ。バトルでは、生まれ故郷のレゲエを武器に勝負してくる。





ANIME HERO

横浜のパチンコ屋の息子で、見た目通りの熱血派。おじいちゃんの作った無敵ロボ・ギャンブラーZを武器に、悪の組織ワルドックに立ち向かう正義の味方だ。ゲーム中のバトルミュージックはちょっと昔のアニメっぽい曲。





TECHNO POP

ロシア生まれの万能ロボ。もともと戦闘用だったが、お手伝いロボットに改良されて店で売られることになったものだ。家事以外になぜかダンスも上手。ちょっとポップ系のテクノがバトルのBGM。





SPY

オモテの顔はとっても優しいマイホームパパ。しかしその裏に隠された素顔は、イギリスの腕利きスパイ……というのがチャーリーのプロフィール。バトルのBGMは、スパイ映画で使われるようなシブ〜い音楽なのだ。





DISCO KING

ファンキー&クールなダンスでフロアの話題をかっさらう、ディスコのスター的存在。トレードマークの星型メガネは、ファンクの天使から授けられた宝物なのだ。BGMはとってもファンキーなディスコミュージック。





電撃特報

Blue Stinger

ブルー スティンガー BLUE STINGER

6500万年前に飛来した隕石が、長い時を超えて事件を巻き起こす『ブルー スティンガー』。今回入手したオープニングムービーにより、ダイナソア島を混乱させる事件の発端が明らかに！　また、前号で紹介したハロータウンから先のストーリーとなる「冷凍倉庫」のイベントもお届け!!

ブルースティンガー			
DC	●ドリームキャスト	●'99年３月中旬発売予定	●5,800円
	●セガ	●ACT＋AVG	●使用ブロック数未定

オープニングムービー挙公開!!

6500万年前、地球に１つの隕石が飛来した。それから時は流れ、西暦2000年。隕石が墜落した場所に突然小島が出現した…、という具合にダイナソア島誕生シーンが始まる。さらに時は西暦2018年に進み、ここでエリオットが登場する。友人のティムとヨットの上で過ごしている時、突然ダイナソア島に隕石が飛来。すると、街から怪物たちが現れ、ヨットに襲いかかる。海に放り出されたエリオットの運命は!?



6500万年前に飛来した隕石…



◀この隕石の墜落により、地球が氷河期になって恐竜が絶滅していく。

今までのストーリーを総チェック! Story Check

街の中も異変だらけに!!

怪物の魔の手から逃れたエリオットのもとに、救命要請の無線が届く。レスキュー隊員であるエリオットは、救助のために街の中心部へ向かう。しかし、街は怪物で溢れかえり、思うように先へ進めない。途中で、ディアーナ号の船長で元軍人のドッグスに命を助けられ、一緒に行動することに。心強い味方と共に、救助を求めるジャニーンのもとへ突き進む。



◀ティムの死を知り怒るドッグス。だが、心優しき彼はエリオットをサポートしてくれる。



▼ドッグスはエリオットのピンチを救ってくれる。腕はたしかなようだ。





▲次々とエリオットたちに襲いかかるディノサイト。コイツらはドコから現われたのか？

ネフィリムと運命的な出会い

オープニングムービーに隠された、意外な事実…



西暦2000年…突如出現したこの小島が舞台だ！

◀ダイナソア島が誕生するまでのシーンを見ることができるぞ。
▼突然出現した島には、いったい何が隠されているのだろう。

CHECK POINT 1

「ネフィリム」の正体が判明!?



▶ビンの中にネフィリムの姿が！



◀ネフィリムには、まだ多くの謎が隠されているようだ。

ムービーシーンの最中に、ティムがヨットの上でクリスマス用の飾りつけを作っている。その飾りつけがネフィリムなのだ。このネフィリムは、"ボトルエンジェルシリーズ"と呼ばれるガレージキットのようなモノらしい。ゲーム中に登場する謎の生命体は、この"ボトルエンジェルシリーズ"のネフィリムの姿を真似ているのだ。コイツの正体は、いったい何なのだろう？

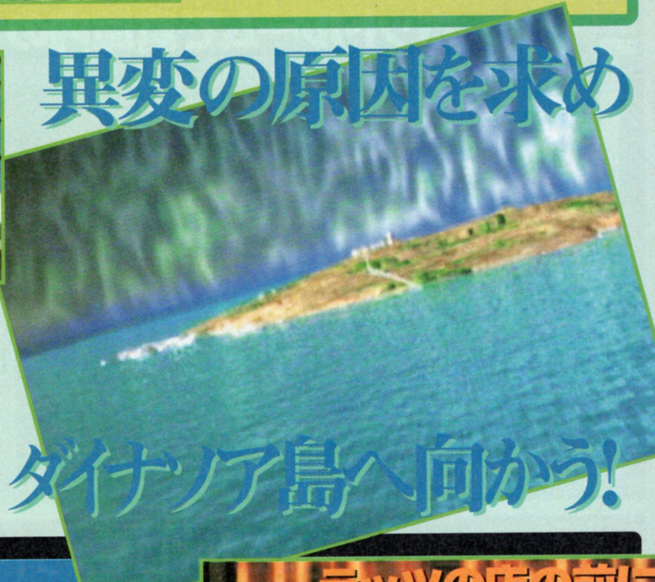
西暦2018年…



ティムついに登場!!

▲謎の衝撃波によって、身動きがとれないティム。
◀ダイナソア島の中心部に隕石が墜落した。

異変の原因を求め



ダイナソア島へ向かう！

原因をさぐるため、さらに先へ進む2人

コンピュータを使い、街の異変の原因を調べると、キムラという企業にたどり着く。だが、異変の解明に関わる肝心な情報にはプロテクトが。どうやら研究員のIDが必要らしい。IDを入手するためラッツの店に向かうが、安全防壁が行く手をさえぎる。新しいルートを求め、エリオットはハローマーケットに向かう。



▶店長の命を救うなど、さまざまなイベントがあるぞ。

ラッツの店の前には安全防壁が！





▲このスタンプラリーが、ハローマーケットの中を進むための"カギ"となる。
▶ラッツの店に行くためには、副店長に出会わなければならない。



そして、新たなる舞台へ…

冷凍倉庫でもさまざまなイベントが!

ハローマーケットで冷凍倉庫のカギを入手したエリオットたちは、ラッツの店を目指し冷凍倉庫内へ入る。中は名前の通り、身体も凍てつくほどの温度だ。右の画面写真を見てもらえばわかるように、画面前体が低温度により発生した霧で覆われている。これにより、先が見えないスリリングな展開を楽しむことができるだろう。また、冷凍庫という特性を生かした仕掛けも、多数用意されているぞ。



◀行く先には白いもやがかかっていて、先がどうなっているのか見えないぞ。

CHECK POINT 2 倉庫内では数々のメーターが登場!?

冷凍倉庫の中に入ると、画面左下に体温を示すメーターが登場する。これは、冷凍倉庫内が異常なほど低い温度に設定されているため、徐々に体温が下がっていくというもの。このメーターがゼロになると、エリオットの体力が徐々に減っていき、最終的には凍死してしまう。また、後半になると水中を泳ぐシーンがある。この時、画面左下に酸素ゲージが登場する。ゲージがなくなると、急速に体力が減り、おぼれ死ぬことになるぞ。


▶ゲージがある内に水面上へ顔を出せば、ゲージは復活する。



◀体温メーターは、あるアイテムを入手するとなくなるぞ。

EVENT 1 イベント ホットルームで倉庫内の情報を入手

異常なほどの低温度のため、冷凍倉庫の中には霧が発生し、道の先が見えない状態になっている。まずは倉庫内の情報の把握と、体温メーターを回復させるためにホットルームへ入ることを目指す。中に入ると、コンピュータなどの機械が設置されている。アクセスを開始すると、倉庫内が極冷モードで運転していることが判明。さらにコンピュータは、作業員に緊急避難勧告を出している。だが、ラッツの店へ進むという目的があるエリオットたちは、この異常な状態を打破するため、冷凍倉庫のさらに奥へと進んでいく。





▲ホットルームに入るためには、マップ上で死んでいる人からキーを入手しなければならない。
◀コンピュータにアクセスすると、倉庫内の原因を解明するのに役立つ情報を見ることが可能。

EVENT 2 イベント 管理ルームでカイロをゲット

ホットルームでカギを入手して、管理ルームに入ると、中には電子カイロとコンプレッサールームキーが落ちている。ここでの注目は電子カイロ。これは、体温メーターが下がらなくなるというお得なアイテムだ。



▲急速暖気装置と書いてあるが、ここでは温度調節をすることができないらしい。





▲電子カイロを入手すれば、倉庫内に長時間いることができる。
▶コンプレッサーキーを入手したが、いったい何に使うのだろうか?

EVENT 3 イベント コンプレッサールームでは巨大な敵が!

コンプレッサールームに入ると、そこには恐竜のような形をした、巨大なディノサイトがいる。大きな身体を利用し、エリオットたちに襲いかかってくるぞ。苦戦しながらも倒すと、敵の身体にカギが付いているのを発見する。



▲恐竜のような形をしているが、よく見るといろいろな物が融合している。





▲近接武器や重火器などのアイテムを駆使しながら、敵を倒すと…。
▶身体に張りついていたコントロールルームキーを入手できるぞ。

EVENT 4 イベント コントロールルームに隠された秘密とは？

巨大なディノサイトを倒し、コンプレッサールームの片隅にある部屋に入ると、そこは倉庫内の温度を調整することができるコントロールルームだった。ここで温度を上げ下げすることで、凍りついた扉などを開けることができるぞ。また、このコンピュータには倉庫内を急速に暖める機能がついている。だが、この機能を発動させるためには、あるアイテムが必要らしい。この他にも、4ケタの数字を打ち込む謎のモードが用意されている。また、このモードの詳細は不明なので、新情報が入り次第お届けしていくぞ。



▲このモードはいったい？　何かパスワードでも入れるのだろうか。



▼ここは、倉庫内の温度をコントロールすることができる場所だ。

EVENT 5 イベント ミートルームの中を突き進め！

コントロールルームで温度を切り替えることにより、ミートルームへ進むことができる。だが、中に入る前に、迷路のような通路を通ることになる。この通路はある条件によって、低温or高温マップのどちらかのモードになるのだ。この通路を通り過ぎると、ようやくミートルームへたどり着くことになる。そして、中に入り吊るされている牛肉の合間をすり抜けたり、破壊しながら先へ進むと、ようやくラボタウンミッドエリアに出ることができる。

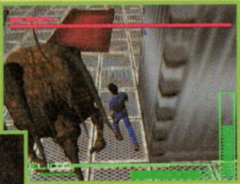


ミートルームの先へ進むとそこは…

CHECK POINT 3 イベントによってマップが変わる!?

高温マップ

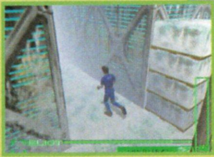
高温マップでは溶け出した氷により、通路が水浸し状態になっている。ここを移動する時は、泳ぎモードになる。迷路のような通路を泳いでミートルームの前にいくと、サイに似た巨大なディノサイトが出現する。この敵を倒すと、ミートルームキーを入手することができるぞ。




▲複雑な通路では、酸素ゲージがどんどん減っていく。
◀サイのようなディノサイトが突進してくるぞ。

低温マップ

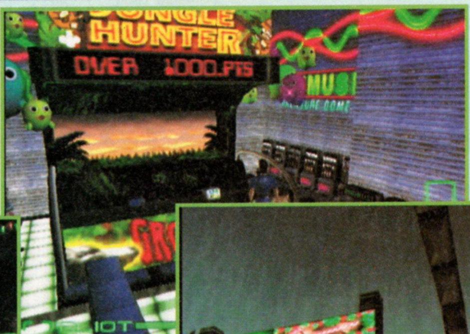
低温マップは、普通の通路と同じように進むことができる。通路には、氷の固まりがあちこちに置かれているため、高温マップよりも複雑な通路になっている。また、高温マップで登場するサイのようなディノサイトは、低温マップでは氷漬けにされているため、戦うことはない。



▲サイのようなディノサイトは、氷の中で眠っている。
◀通路上にはディノサイトが多数登場するぞ。

ついにラボタウンミッドエリアへ

冷凍倉庫を通り抜けると、ジャニーンから連絡が入る。冷凍倉庫を抜け、もうすぐラッツの店に着くことを告げるエリオット。この時、ドッグスが会話しようとすると、ジャニーンは交信を遮断してしまう。どうやら、ジャニーンはドッグスのことをあまり気に入っていないようだ。この辺りのことも、後々ストーリーに影響してくるかもしれない。

到着したところは、ラボタウンのミッドエリアという場所。周りを見回すと、ラボタウン運河やトイレ、ゲームセンターなどがある。この先を越えていくと、ラッツの店につくようだ。しかし、ラッツの店にたどり着くまでに、さらなる事件が起こる……。



◀街の中には、『セガドリーム』というアミューズメントスポットがある。中に入って遊ぶことは、できるのだろうか？



▶サンタクロースの看板など街はクリスマス一色。だが、事件は待ってくれない…。



▶街の中には、公衆トイレなどの場所も登場する。エリオットたちも使用することがあるのかもしれない。

この後の展開は!?次号を待て！

電撃特報

伝説の宝石「パワーストーン」を集めて力を引き出せ!





POWER STONE

NAOMI版、DC版ともに着々と開発が進んでいる『パワーストーン』。今回は変身後に出せる数々の必殺技を、各キャラクターのステージとともに紹介していこう。また最新情報が満載の公式サイトも、ファンなら要チェックだ！

パワーストーン

DC ●ドリームキャスト ●今冬発売予定（NAOMI版今冬先行稼働予定）
●価格未定 ●カプコン ●ACT ●使用ブロック数未定 ●VM連動

TOPICS 1 変身後は2つの強力な必殺技が出せる!!

神秘の石パワーストーンを入手することで可能になる「変身」。この変身をするためには、合計3つのパワーストーンを集めなくてはならない。パワーストーンはフィールド上に1つ出現するほかに、自分と相手が最初から1つずつ持っているので、攻撃して相手から奪うのが必要不可欠となりそうだ。また変身後は、投げ以外の攻撃を受けてもダウンしなくなるほかに、「パワードライブ」「パワーフュージョン」といった必殺技を繰り出すことができる。これらを駆使すれば、追いつめられた状況からの1発逆転も不可能ではない？

パワーストーンを





3つ集めると…

大変身!



このゲージに注目!

変身後は画面下のパワーストーンの表示がゲージに変化。このゲージは時間経過や必殺技を使うことなどによって減少する。そしてゲージがすべてなくなると変身が解けてしまうのだ。



▲ゲージは相手の攻撃を受けても減少する。その前に強力な一撃を繰り出せ！

変身後の必殺技はこの2種類!

1 パワードライブ

パワーストーンによって変身した後に、パンチやキックボタンを押すと出せるのが、「パワードライブ」（以下PD）。ボタン1つで各キャラクター特有の技（飛び道具や突進技など）を繰り出すことができ、通常技よりはるかに強力なのが特徴だ。ただし使用時はゲージが少しだけ減ってしまう。



2 パワーフュージョン

変身後、パンチ＋ジャンプボタン、またはキック＋ジャンプボタンを同時押しすると発動するのが「パワーフュージョン」（以下PF）。これは発動時にすべてのゲージを消費するという欠点があるものの、その威力はまさに一撃必殺と呼ぶにふさわしい。グラフィックもほかの技とは比べものにならないほどハデになっているのが特徴だ。



一撃必殺!

 ※画面はＮＡＯＭＩ版開発中のものです。

TOPICS 2 各キャラクターの必殺技＆ステージをチェック！

フォッカー



ボクシングを攻撃スタイルとするフォッカーのPD「パワーハリケーン」は、炎をまといながらアッパーで相手を上空まで巻き上げる技。一方のPFは猛スピードで突進し、相手を一気に壁まで吹っ飛ばしてしまう「パワーロケット」だ。

PF パワーロケット



▲いったん相手を壁に追いつめたあとは、連続してヒットする。

▼地上での攻撃範囲は狭そうだが、『パワーストーン』ではガードがないので確実に決まる!?



PD パワーハリケーン

竜馬



自慢の刀でどんな強豪をも倒してしまう竜馬は、変身後の技のほとんどが刀を使ったものばかり。「雷刃剣」は刀に稲妻の力を宿し、攻撃がヒットすると同時に上空から雷を落とす。もう一つの「居合斬」は、刀から衝撃波を繰り出せるのだ。

PD 居合斬



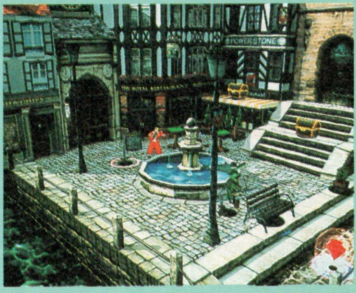
▲地面を走っていく飛び道具なので、多少相手との距離が離れていてもヒットさせやすいはず。

PD 雷刃剣



▲正面だけでなく、背中や頭上にもヒットするように見えるが……。これをブンブン振り回されるだけでも強力？

FOKKER'S STAGE ロンド ~LONDO~



カフェテリアや噴水がある、ヨーロッパの街角をイメージしたようなステージ。カフェにあるテーブルやイスは、投げたり蹴とばすことができる。また噴水の近くにある街灯を使えば、さまざまなアクションが可能！

RYOMA'S STAGE 陸奥 ~MUTSU~

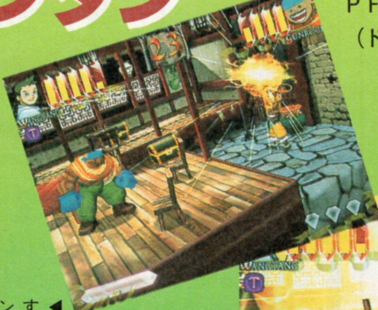


冬の日本家屋をモチーフにしたステージ。フィールド上にある樽や石灯篭は単なる背景ではなく、投げることができる。また、フィールド上のある場所からは、屋根の上に登ることもできるのだ。

ワンタン



拳法家であるワンタンのPD、PFはどちらも飛び道具。「龍牙弾（ドラゴンファング）」は空中から相手に気弾を放ち、「大龍玉」は両手を頭上にかかげて気を集め、超巨大な気の塊を投げつける技だ。



▲両手に気を集めている間は無防備なのだろうか？



◀柱を登って逃げようとするガルーダに、ワンタンの攻撃が迫る！

PD 龍牙弾



▶溜め終わるとこんなに巨大に。こうなったらもう逃げ道はない！

PF 大龍玉

WANG TANG'S STAGE 東安 ~TONG-AN~

ワンタンのステージは、村はずれの中華料理屋。中央にあるテーブルは上に乗ることができ、動かすことも可能。天井にある提灯は触れると落下して、辺り一面を火の海にする。

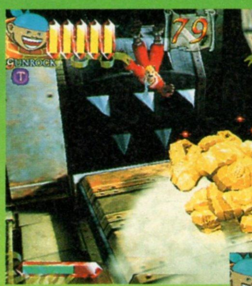




ガンロック

ガンロックのＰＤ、ＰＦは、その体格を活かしたパワフルな攻撃が多い。中でも地面に足を叩きつけ、衝撃で地上にいる相手にダメージを与える「ロック・ザ・クラッシュ」は、かなり強力そうだ。

PD ロック・ザ・クラッシュ



◀地上に立っているとダメージを受けてしまうので、空中に逃げるしかない！　フィールドにある柱などに登ってしまうのが安全か？

PF ロックンロール



▲自らの体を巨大化させ、回転しながら攻撃をする豪快な技。



▲ガンロックはフィールド上の柱を強引に引き抜いて武器にできるぞ。

GUNROCK'S STAGE ドーンボルタ ～DAWNVOLTA～



溶鉱炉のある炭坑をイメージしたステージ。中央の溶鉱炉からは炎が立ちのぼり、触れるとダメージを受けてしまう。また、画面奥に見える巨大なベルトコンベアは、砕石機に向かって動いている。



あやめ

旅芸人一座の看板娘と忍者の２つの顔を持つおてんば娘、あやめ。そんな彼女のＰＤ「花手裏剣」は、無数の巨大手裏剣を相手に投げつける技だ。また普段は非力なあやめだが、変身したあとは柱を引っこ抜いて攻撃することができるようになるのも見逃せない。

PD 花手裏剣



▲パワーストーンの力を得れば、ガンロックのように柱を使った攻撃ができる。



▲忍者の家系だけあって、いったん狙った相手は絶対に逃がさない!?

AYAME'S STAGE 大江戸 ～OEDO～



旅芸人一座のあやめは、ステージも芝居小屋になっている。竹で編まれた天井をいかにうまく利用するかが勝負の分かれ目か？　ちなみにこのステージでは舞台の袖など、意外なところに入れるのだ。



ガルーダ

伝染病にかかってしまった村人を救うために旅をしているガルーダ。彼の技は正義を象徴したものが多く、ＰＤの「裁きの光」は、自分の気を光の矢に変えて放つ技。またＰＦは上空から無数の光の矢が相手に降り注ぐ「天罰の光」だ。

PD 裁きの光



▲ガルーダの放った矢が、ルージュに見事命中！　パワーキャラだけに、ダメージも他のキャラより高い？

PF 天罰の光

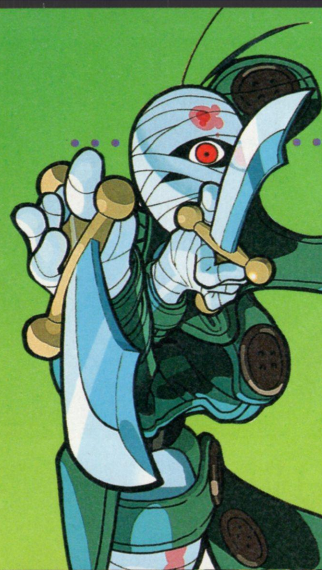


◀祈りを捧げ、神々の力を借りて攻撃。非常に攻撃範囲が広く、ピンチの時に頼りになりそうだ。

GALUDA'S STAGE ダルズタウン ～DULLSTOWN～



西部の酒場。ステージのあちこちには巨大な酒樽が見られ、カウンターにはグラスも置かれている。箱やテーブルなどのアイテムが多いので、投げ合戦が熱そうだ。また、２階部分を含め、高低差に富んだステージでもある。



ジャック

切り裂き魔であるジャックの必殺技は、自慢のナイフを使ったものがメインだ。「ローリングスラッシュ」は、腕を伸ばして相手を切り刻む技。そして「キラーダンス」は、突然地面に魔法陣が出現し、回転しながら周囲のものすべてを攻撃する凶悪な技である。

PF キラーダンス



▲画面左のヒット数は、すでに23！　いったい何ヒットするのだろうか？



PD ローリングスラッシュ

◀手を伸ばして攻撃。避けるには障害物に隠れるしかない？



ルージュ

脅威の的中率を誇る占い師で、炎を自在に操ることができるルージュ。彼女のＰＤ「業火の吐息」は、口から火を吹いて相手を炎に包んでしまう。もう１つのＰＤ「夢への誘い」は、魔法のじゅうたんに乗ったまま攻撃する、ちょっと変わった必殺技だ。

PD 業火の吐息



▲炎を吐いたまま、周囲の敵を攻撃することはできるのだろうか？



PD 夢への誘い

◀ルージュの余裕のグラフィックに注目。でも威力はあまり高くなさそう……？

JACK'S STAGE マンチェス ～MANCHES～

夜のショッピングモールをイメージしたステージ。古びたショーウィンドウの近くには、屍肉をついばもうとするカラスがいる。ショーウィンドウの中のアイテムは、ガラスを割れば入手可能だ。



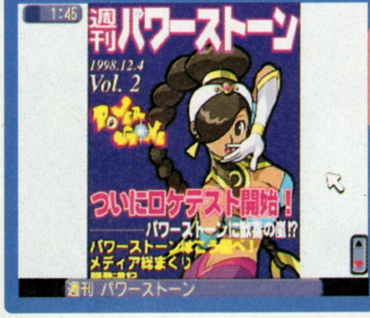
ROUGE'S STAGE マーダッド ～MAHDAD～

中近東の城をイメージしたステージ。床には流砂が流れていて、うっかりしていると下（１階）に落ちてしまう。また、画面右に置いてある燃えさかる油壺（炎）は、触れるだけでダメージを受けてしまうので注意！

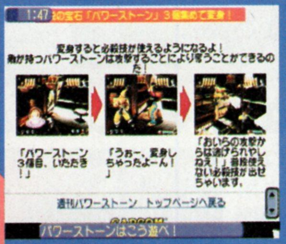


最新の情報が満載！ ホームページで「週刊パワーストーン」をチェックせよ!!

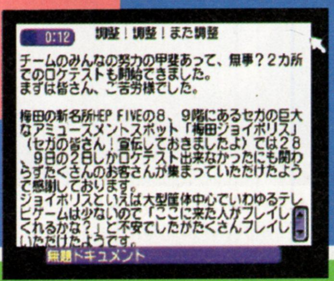
パソコンまたはドリームキャストを持っている人は、ぜひ『パワーストーン』の公式ホームページ「週刊パワーストーン」をチェックしてみよう。最新情報をはじめ、開発者の秘話や伝言板など、『パワーストーン』に関する要素が満載だ！



◀情報は毎週金曜日に更新される。もちろんバックナンバーも見られるぞ！



◀ゲームの操作方法なども、これを見れば一目瞭然！



◀普通では絶対に知ることができない、開発者のコメントも要チェック！

ドリームキャストで見るには？



◀まず、ドリームパスポートを起動させてから、Ⓛボタンを押してメニューを出す。そしてジャンプを選んで下記のアドレスを入力。



▶あとは「ＯＫ」を押して待とう。これで「週刊パワーストーン」につながる。くれぐれも入力ミスはしないように！

■「週刊パワーストーン」アドレス
http://www.powerstone.com/

電撃特報

ハラ²ドキ²の冒険活劇を誌上レポート!





神機世界 EVOLUTION
エヴォリューション

神機世界　エヴォリューション		
DC	●ドリームキャスト　●'99年1月21日発売　●5,800円	
	●セガ/ESP/スティング　●RPG　●使用ブロック数8	

発売日まで1カ月を切り、冒険への期待でウズウズしている人も多いハズ。そこで今回は、マグたちの冒険を誌上リプレイで一足お先にお届けしよう。冒険に役立つ情報も満載なので、スミからスミまでチェックしてみてね!

マグたちの冒険の行方を徹底追跡!

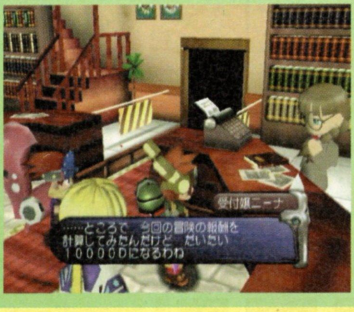
一流の冒険家を目指す少年が、ノースロップ大陸に点在する5つの遺跡を探索するRPG『神機世界　エヴォリューション』。主人公は、遺跡発掘の町"パンナムタウン"に住むマグ・ランチャーだ。彼は、先史文明調査機関"ソシエテ"から依頼された遺跡調査の仕事を引き受け、報酬をもらう毎日を送っていた…。

今回は、マグが第1のダンジョンをクリアした後、マグ家に戻る場面からお届けするぞ。冒険に役立つコラムも用意したので、しっかりチェックしよう。では、始まり、始まり～。

1 第1のダンジョンから戻ると…



第1のダンジョンをクリアし、ソシエテで報酬を受け取ったマグ。思いのほか高額な報酬に大満足!!　…と思いきや、その大半が借金の返済にあてられてしまった…。とりあえず、マグは帰宅し、冒険が無事に終わったことを執事のグレに報告する。翌日、マグが目覚めると、グレから来客があったことを告げられる。訪問客は、最近港に停泊している軍艦にいるらしい。さっそくマグは、リニアと共に港へと向かうのだった。



◀報酬はこんなに高額!!ただし、この後借金返済でスグになくなるけどね。



◀訪問客は第8帝国という軍事国家の人物らしい。冒険家の一族として名高いマグ家に、いったい何の用が…?

街ではいろんなコトを試してみよう!

パンナムタウンでは、とにかくさまざまなものを調べてみよう。おもしろい反応が返ってくる場所がたくさんあるぞ。時にはうれしいアイテムが手に入るコトも…。





▲タルの中からナオリンをゲット!他の場所にも何かあるかも。

▼リニアに船を見せようと思い、マグは港へ彼女を同行させることにする。



さぁ、出かけよう!!









2 第8帝国皇子、オイゲン登場!!

マグとリニアが港に到着。するとそこには、第8帝国の巨大な巡洋艦の姿が。あまりの大きさにボーゼンとする2人…。エレベータで艦内に入り、マグたちはブリッジへ向かう。通された部屋でしばらく待っていると、天井からイスに座った偉そうな人物が降りてきたぞ。彼の名はオイゲン。第8帝国の皇子である彼は、伝説のサイフレーム"エヴォルシア"を探しているという。オイゲンによれば、現在行方不明のマグの父・アスロックが何らかの手がかりをつかんでいたという。でも、マグには何のことかさっぱり??





▶リニアのことを、メイドとして仕えにきた娘と勘違いするオイゲン。



▶巡洋艦を見上げ、そのスケールの大きさに思わず息をのみこむ2人。

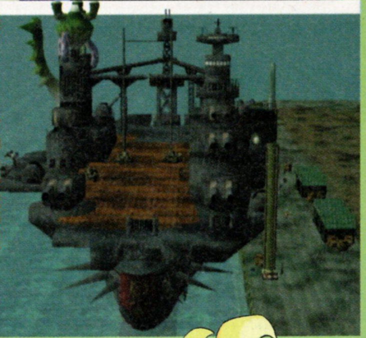


◀オイゲンのゴーマンな振る舞いに耐えきれず、マグはとっさにリニアをかばう。



◀不敵な笑みをもらすオイゲン。よからぬことをたくらんでいる気が…。

港には巡洋艦が!!

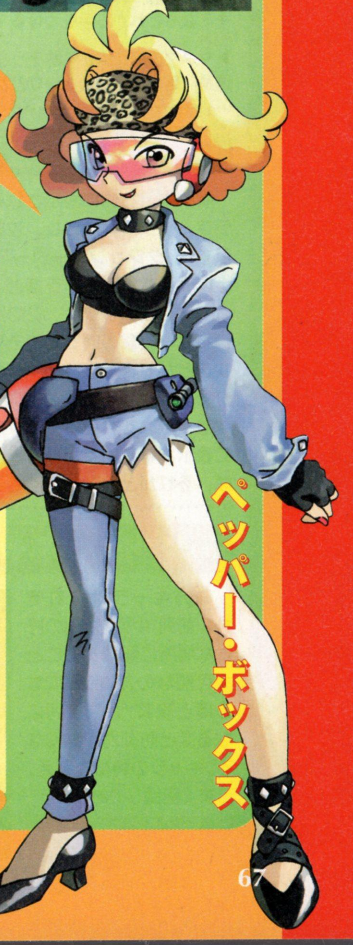


▶これが巡洋艦の全貌だ。ブリッジの反対側には奇妙なモノが見える。

3 美人冒険家ペッパー現る！

オイゲンと会見した翌日、ソシエテに立ち寄ったマグは、見なれぬ女性に出会う。彼女の名はペッパー・ボックス。彼女もまた冒険家らしいぞ。今度の遺跡調査から、力を貸してくれるって。やったー！





ペッパー・ボックス





◀ペッパーは町の酒場にいる。話しかければ仲間に誘うことができるぞ。



◀鑑定屋をうならせるほどのアイテムを持ち込むなんて、かなりスゴ腕の冒険家のようだね。



▶軍人が遺跡に何の用? 彼らは遺跡にサイフレームがあることを知ったのだろうか…。

装備を整えることも忘れずに!

冒険の前には、装備を整えておくことを忘れずに。みんなの防具、およびリニア＆グレの武器はアイテム屋で購入できるぞ。マグ、チェイン、ペッパーの武器であるサイフレームは、買い換えはできないけど、改造屋でパワーアップできるぞ。最大レベル5までパワーアップできるのだ。



◀備えあれば憂いナシ。お金をためて早めに買い換えよう。

4 準備万端!! ダンジョン探索に出発!

3人めの仲間を決定し、装備を整えたら、いよいよ第2のダンジョン探索に出発だ。最初にクリアしたダンジョンに比べて敵は強力になるし、ダンジョンもさらに複雑になる。長い探索になるのは確実なので、回復系のアイテムは多めに用意しておくことが重要だぞ！

▼第1のダンジョンでは遭遇しなかったようなワナに引っかかることも…。





▲イヤな攻撃を仕掛けてくるモンスターも、より多く待ち受けているぞ！



ダンジョン探索のポイント

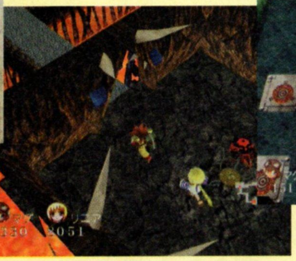
遺跡調査を無事遂行できるか否かは、ダンジョン探索に関する知識の有無にかかっている！　ここでは、キミの冒険ライフをサポートする、さまざまなお役立ち情報を紹介するぞ！

遺跡を巡る順番は思いのまま

ゲーム中に探索できる遺跡は5つ。注意してほしいのが、遺跡ごとに難易度が設定されているわけではないこと。このゲームでは、何番めに探索するかによって、遺跡の難易度が変化する仕組みなのだ。したがって、どの遺跡から冒険を始めてもOKだぞ！



▲各地に散らばる遺跡の数々。キミならどれから手をつける？



▶マグマの海が広がる熱そうな遺跡。落ちることはないけどね。



▲このように、遺跡によって内部の構造もまったく違うぞ。

オートマッピングで楽ラク探索!

遺跡の内部は、いくつかの部屋とそれをつなぐ廊下で構成されている。1度通った場所は右下のマップに自動的に書き込まれ、常に自分の現在地を確認できるのだ。これなら迷うことなく冒険を続けることができるね。





▲敵の移動は画面上で確認できるので、回避できるぞ。

◀トラップの中には、すぐには見えないイジワルなモノも。

アクションメーターで戦闘を有利に導こう

戦闘中、右側に表示されるキャラの顔グラフィック。実はコレ、攻撃できる順番を示す"アクションメーター"というモノだ。上に表示されるキャラほど、攻撃が先に回ってくるというワケ。この順番に注意していれば、攻撃の回ってきそうな敵を先に倒すことができたり、ピンチの味方キャラをタイミングよく回復させたりできるのだ。なお、敵はすべてガイコツのグラフィックで表示されているが、カーソルを合わせれば、それがどの敵か識別できるぞ。

▶現在は1番上のチェインが攻撃している。次は敵、そしてマグというワケ。



ココに注目!!

キャラの位置にも気をつけよう!

味方キャラはそれぞれ、前列・中列・後列の好きな場所に配置することが可能なのだ。前列になるほど攻撃力が、後列になるほど防御力が高くなる。キャラの特徴を考え、うまく配置してあげよう。



列	攻撃力	防御力	待ち時間
前	高い	低い	短い
中	普通	普通	普通
後	低い	高い	長い

◀バックアタックを受けると陣形が逆になる。早めに移動して陣形を元に戻そう。

必殺技を有効に使え!

マグは攻撃系、リニアは回復系といったように、各キャラは固有の必殺技を持っている。味方を混乱させるようなイヤな攻撃を仕掛けてくる敵は、必殺技でさっさと片づけよう。各必殺技は、使用するとそれぞれ一定の士気（FP）を消費するので、最下層を目指すためにできるだけFPを温存しておきたいところ。かといって、そのために全滅しては本末転倒だ。実はこのFP、戦闘中に少しずつ回復してゆくから、安心して使っていこう。



▲マグのライトニングパンチが炸裂。一撃必殺のワザだ。



◀敵の使う必殺技で危険なものが混乱系。混乱すると味方も攻撃するぞ。



リニア・キャノン

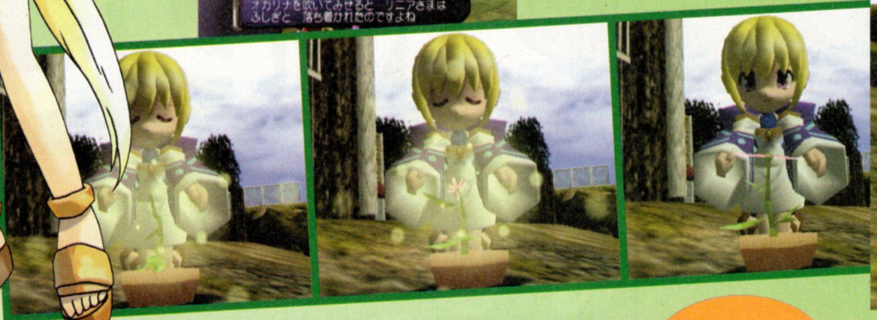
5 リニアの秘められた力とは？

第２のダンジョンをクリアし、自宅で休養した翌日のこと。マグ家の庭先で、リニアはオカリナを吹いていた。リニアはオカリナをしまうと、鉢植えの枯れた花の前にかがみ込み、花に手をかざす。すると、かざした手が輝き出し、なんと再び花が美しく咲き始めた！　こんな不思議な力を、リニアはどうして持っているのだろう!?





◀どうやらリニアは、オカリナの音色に思い入れがあるようだ…。





この力はいったい!?

6 パンナムタウンにたちこめる暗雲

リニアが不思議な力で花を治療していたちょうどその頃、巡洋艦のレーダーが強力なエネルギー反応を感知していた。その情報を入手したオイゲンは、直ちにパンナムタウンへ１個部隊を派遣するのであった…。





▶やはりこの反応は、リニアの不思議な癒しの力と関係があるのだろうか？



▲究極のサイフレーム“エヴォルシア”とリニアの力の間にもやはり関係が…。

ぼっちゃま。御武運をお祈りしておりますぞ。



▲オイゲンがパンナムタウンに侵攻しつつあることなど知らず、マグは新たな冒険へ。

マグたちの冒険は続く

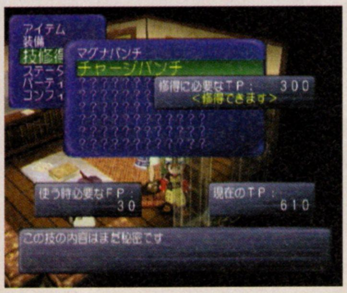




グレ・ネイド

サイフレームの強化も忘れずに！

サイフレーム自体の強化は改造屋でできると紹介したけど、それだけではサイフレームの必殺技の数を増やすことにはならないぞ。必殺技を増やすには、戦闘中に手に入るＴＰをため、必殺技を修得させていく必要があるのだ。なお、必殺技は覚える順番が決まっており、ＴＰをためまくったからといって、すぐに最強の必殺技を覚えられるわけではない。あしからず。



◀必殺技をすべて修得してこそ、真の冒険家といえるのだ。ガンバレ！

電撃特報

対戦システムやフィールドなど新要素を公開!





フレームグライド
FRAME GRIDE







ファンタジー世界を舞台に、鋼鉄の騎士が剣と魔法で戦う、期待のアクション『フレームグライド』。今回は、新たに明らかになった対戦システムやバトルフィールドを紹介していくぞ。さらに、ドリームキャストの通信ネットワーク機能を使った、同時通信対戦の情報も見逃せない!

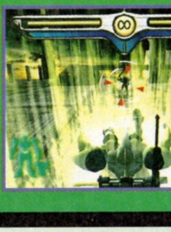
標準的な機体例



フレームグライド	
DC	●ドリームキャスト ●'99年春発売予定 ●価格未定 ●フロム・ソフトウェア
	●ACT ●使用ブロック数未定 ●通信対応

100種類以上のパーツを合成して自分だけの機体を造る

『フレームグライド』は、鋼鉄の騎士と呼ばれるロボットを操り、アイテムを集めて機体をパワーアップさせていく対戦型ACT。100種類以上のパーツを合成して、なんと、2000ものオリジナルの機体を造り出すことが可能なのだ。



◀写真は歩行系ロボットが主だが、キャタピラ型も作成可能?

パーツ合成でより強い機体に!

ゲームの流れ

1. マップ上で、進行先の街を選択。それによって、その後のストーリーや入手できるパーツが変化する。
2. 各街に敵が登場、対戦に突入する。場合によっては、複数の敵と戦う、なんてシチュエーションもある。
3. 敵に勝利すると、「エレメントスフィアー」や「マテリアル」などのアイテムを入手することができる。
4. 入手したパーツを、パーツ合成システムでカスタマイズ。これにより、機体や武器の性能がアップするぞ。

再び1へ戻る

基本となる機体は3種類

機体は基本的に軽量クラス、中量クラス、重量クラスの3種類に分類される。同じクラス内であればパーツの組み替えが可能だ。パーツは頭や胴、脚などにそれぞれ5種類ずつ用意されている。ここで紹介している機体も、組み替え例の1つ。この他にもさまざまな形に変化するぞ。

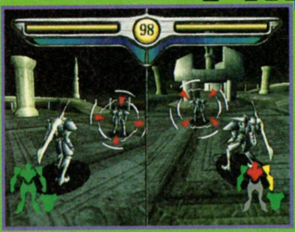
「パーツ合成システム」とは?

「エレメントスフィアー」は、機体のパーツや武器を造り上げるために必要なアイテム。そして「マテリアル」は、銀やセラミックなど材質を意味するアイテムなのだ。この2つを合成することで、パーツのパラメータをアップさせたり、新しい武器を造ることができるというわけだ。

CHAPTER 1 対戦 Multiple fight

造り上げられたロボットはVMに入れることで対戦可能に！

本作では、パワーアップさせた機体データをVMに入れ、他のDCにつなぐことで、2P対戦が可能になる。詳細は未定だが、PSの『アーマード・コア』に近い形になるとのこと。はたして、VMに入れた機体は、VM内で育てることができるのだろうか？



◀対戦画面は、縦分割により表示されるぞ。

ACTION POINT 攻撃方法は何種類？

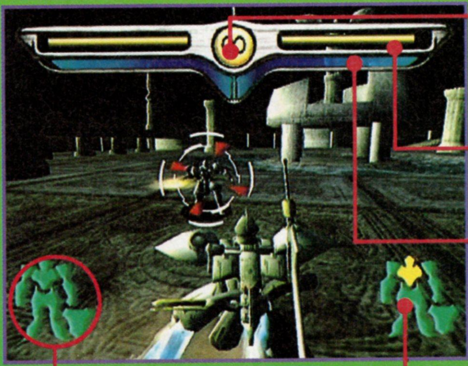




▶武器や盾をパワーアップさせると、威力が数倍になる！

写真から推測すると、武器は剣と銃の2つが主体となるようだ。また、ホーミングミサイルや魔法（？）といった攻撃も見受けられる。そして防御は、機体に備え付けられている盾、時には魔法などを使用する。

画面の見方



タイムリミット
対戦時には時間制限があり、これによってスリリングな戦闘を楽しむことができるぞ。

エネルギーゲージ
機体の体力を表しているゲージ。体力がなくなると、もちろん負けになってしまう。

スペシャルゲージ
必殺技を出すために必要なゲージ。必殺技は、機体の設定によって異なるのだ。

敵機装甲状態
敵の装甲の状態を表している。ここを見て、相手の弱点を判断することになる。

各パーツの色に注目せよ！
装甲は緑→黄→赤→グレーといった順番で表示される。緑が正常時でグレーに近づくほど、装甲が破壊されていることを表す。

ACTION POINT 同時通信対戦が可能



▶通信対戦時は、自分の機体から見た視点で戦えるのか？

『フレームグライド』は、ドリームキャストのモデム機能を利用して、同時通信対戦を行うことができるのだ！これにより、自宅にいながら見知らぬ人たちとの対戦も可能になるぞ。通信対戦のシステムが、どのようになるのかはまだわからないが、詳しいことがわかりしだい紹介していくぞ！

CHAPTER 2 フィールド Battle Field

中世ヨーロッパの雰囲気で彩られる戦いの舞台

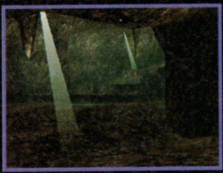
ここでは、戦いの舞台となる2つのバトルフィールドを紹介するぞ。中世風に描かれた美しいバトルフィールドには、高低差や障害物などの特徴を生かした地形が用意されていて、機体の性能によってフィールド上での有利、不利が生み出される。戦いを有利に進めるためには、フィールドを熟知することが必要になるだろう。

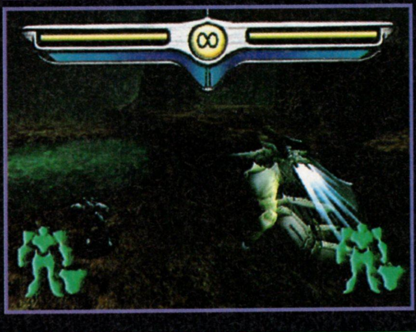


▲城塞や洞窟の他にも、平原やジャングルのような地形も用意されているようだ。

洞窟 Cave

岩場が切り立ち、わずかな光だけがが差し込むフィールド。写真を見ると、洞窟の中には湿地帯が広がっていて、足場に影響を与えそうだ。また、ところどころに見える湖では、どのような戦いができるのだろうか。ここに潜んで、敵を襲ったりする!?

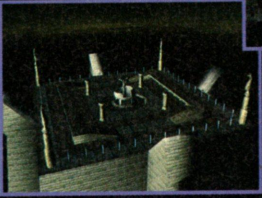




◀沼地に足をとられて動けなくなる、なんてシチュエーションも？

城塞 Castle





どことなく威厳が漂う城塞を舞台とするフィールド。グラフィックを見る限りでは、舞台は夕暮れ時になるようだ。夕日に照らされた城塞は、神秘的な雰囲気をかもし出しているようにも見えるのだ。また、夕方の強い日差しが戦闘に影響を与えたり、夕陽を見たことで視界が狭くなる、といったシーンがあるかもしれない。

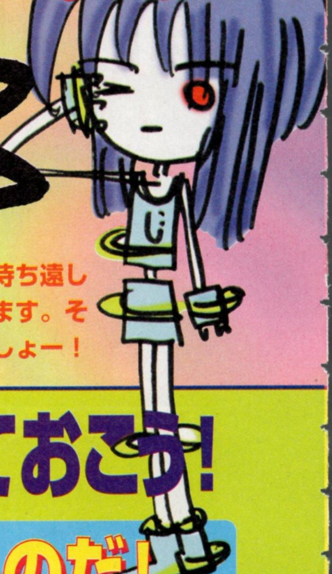


▲城の中にもさまざまな障害物がある。もしかしたら、盗賊対策のワナなどが用意されているかも。

電撃特報

これさえ見れば基本はバッチリ!

戦国TURB



戦国TURB	
DC	●ドリームキャスト　●'99年1月14日発売　●5,800円
	●NECホームエレクトロニクス ●A·RPG ●使用ブロック数19

いよいよ発売まで1カ月を切りましたねー。待ち遠しーですねー。さて、次号からは攻略が始まります。その前に、今回はゲームの基本をおさらいしましょー！

システム　もう一度しっかりおさらいしておこう!

　このゲームは大きく分けて、戦うための準備をする「陣」と、いざ戦いに参戦する「戦」の2つのモードで構成されている。また、各戦の前と後には、じのちゃんたちが登場するキュートでシュールなムービーが挿入されているのだ。



▲陣モードでの兵隊管理が戦モードでの勝利の鍵に。

陣モード　ここで戦の準備をするのだ!

　陣モードでは、じのちゃんや兵隊たちに武具を装備させたり、アイテムを使って状態を回復させたりと、やることはいろいろあるぞ。兵隊の戦闘時の行動に指示を出すのも、ここで行うのだ。陣で準備をしっかり整えて戦にのぞめば、勝利は見えたも同然！　さぼっちゃダメだよ。

武具を装備!

　戦場で拾った武器や防具を全員にフル装備させてあげよう。どの武具も全員共通で装備できるのがうれしいトコロね。


▶謎のアイテムが多いので、装備して強さを確認。

WEAPON

武器は剣や銃、ソフトクリーム、水鉄砲など。種類が多く、それぞれ一長一短なのだ。

ACCESSORY

頭に立てる旗と体を守る盾、そしてバッヂの3種類を装備できる。がっちりフル装備しましょ。

作戦を考える!

「敵に特攻」から「チームの援護」まで、全5種類の作戦を各兵隊ごとに選択できる。兵隊の強さを見て決めていこう。



いざ出陣!

　準備が整ったら、あとは戦に出発するのみ！　まだ制圧していないエリアを選択し、ねこ軍、いざ出陣だあぁ〜。



ストーリー　1話から7話までダイジェストで紹介!

　ここでは、今まで紹介した1話〜3話を含めて、ド〜ンと7話までのストーリーを大紹介。ヘンテコな人物たちのヘンテコな会話は、どれも妙でかわいい。こりゃ必見。


◀どの人物よりも一番ヘンなのは、じのちゃんかも…。

1〜3話　らいよん惑星の救世主誕生!

　ねこばけっと星の大爆発によって、らいよん惑星に不時着したじのちゃん。彼女はモリーナの導きによって、勝手に救世主にされてしまう。流されるまま、ねこ軍の隊長となって出陣したじのちゃんだったが、見事初陣で大勝利！　志願してくる兵も出てきて、ますますねこ軍は強力に。はたして、じのちゃんの運命はいかに…!?


◀くまたちをねこ兵士にする、くまねこコンバーターを入手！

▶「妖精たいにゃんは食べるといい」という情報を知りウハウハ。

4話　初ボス、アリス=Bとバトル

　華麗なステップで踊るアリス＝Bは、ねこ国の敵・ひつじ国の最初のボス。たくさんの取りまきを連れて踊るアリス＝Bは敵ながらイカスけど、じのちゃんに倒され、その場に崩れ落ちてしまうのだった。

　また、ボンボという不思議なアーティストも登場。


▲倒された後も素晴しいステップを…。

黒柳さんのつぶやき

♪んんんんん〜んんんんん、ん〜。この音のハズし具合がすごいです。途中の盛り上がりが、またものすごい。これ、読者プレゼントにしちゃいましょうか。（この謎の歌とプレゼントの内容が、次号で明らかに！）。

戦モード 兵士を連れて戦へ出発！

広いフィールドに散らばる敵を探し、入り乱れて戦う戦モード。兵士が強いなら、放っておいても大丈夫だけど、弱いうちはちょっと目を離したスキに死んじゃうので、しっかり守ってあげよう。もちろん、ステージが進むにつれて敵の兵隊もどんどん強くなってくるぞ。ちなみに、戦場では戦闘以外にアイテムや情報の収集もできるのだ。戦いも収集も好きにすれば？

仲間の様子を常にチェック！

じのちゃんの命令にしたがって行動する兵士たち。彼らがどこにいるのか、常にレーダーで確認してあげよう。敵に囲まれた兵士を助けに行かないと、あっという間にこの世を去ってしまうのだ。ちなみに、兵士は最大12人まで増やせるので、みんなの位置を把握するのはタイヘンかも？　イヤ～ン！



◀青は味方、赤が敵ですよ。



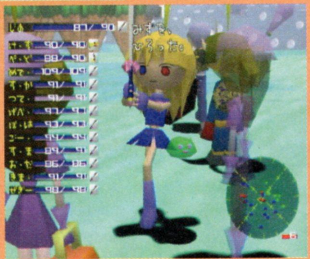
▲強い兵士でも敵に囲まれると、かなりヤバい状況に。すぐ助けに行こう！

アイテムを拾おう！

各フィールドには、あちこちにいろいろなアイテムが落ちている。また、敵を倒すと落とすアイテムもあるので、１つ残らず拾っておこう。特に武器は耐久度が０になるとなくなってしまうので、たくさん集めておいてソンはないぞ。でも、持ち物がいっぱいになると拾えなくなるからね。



◀足元にアイテム発見。武器か防具か？



▶回復アイテムは何かと重宝するので、たくさん集めたい。

敵を見つけて攻撃だ！

レーダーに赤い点が現われたら、それは敵が出現したってこと。そうなったら、こっちから思いきって攻撃を仕掛けに行こう。ただし、敵の階級が自分たちより強い時は、思いきって撤退すること。無理は禁物なのだよ。



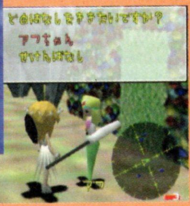
◀戦って経験を積めば、ねこ兵士もどんどん強くなる。

戦う以外にもやることイロイロ！

食べるとパラメータの上がる妖精たいにゃんを捕獲したり、うさぎやくまを説得してねこ兵士にしたりと（←ややこしい）、やることはたくさんあるぞ。もちろん、情報収集も忘れずに。



◀ねこ兵士になりません？　いや？　あ、そ。



▶フィールドにいるキャラとのお話も大切。

5話 ひつじ博士の授業でグ～。

てくてくと歩くじのちゃんたちの前に、巨大な羊型の建物が！　中に潜入すると、人形を抱いたひつじ博士がなにやら１人でしゃべっている。結局じのちゃんたちは、彼の退屈で難しい講義を受けることになるが、案の定、途中でグゥグゥ居眠り…。



◀人形にホンネを言わせるひつじ博士。責任回避ですか？

6話 白たいにゃんはどこに？

ねこ将軍の子どもたちである、ジェルソミーナ、ブロワ、ソノラフェイスが、今度は幻の白たいにゃん捕獲に成功。３人が自慢げにじのちゃんに見せているところを、ねこ将軍が白たいにゃんを取り上げ、勝手にじのちゃんに渡してしまうのだった。



◀幻の白たいにゃんの威力とはいったい？

7話 なのれー博士登場！

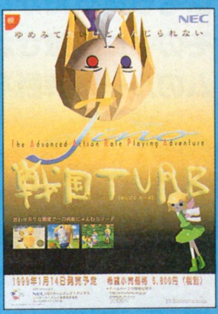
じのちゃんたちの前に、今度はＵＦＯのような建物が。中に入ると「やっときたな」と、なのれー博士登場。何か重要なことを聞けるのかと思いきや、突然倒れて眠りこけてしまう…。

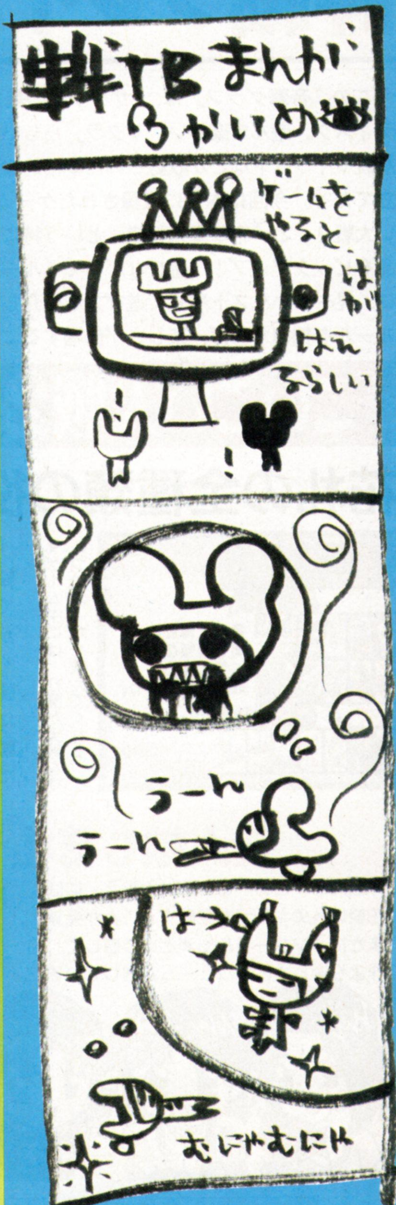


▲ウサンくささプンプンの博士。

第3回 黒柳さんのお部屋

順調に連載３回めの「黒柳さんのお部屋」です。今回のマンガもすばらしいですね～。それに加えて、ＮＥＣホームエレクトロニクス＆黒柳さんから、『戦国ＴＵＲＢ』のポスターを、５名の方にプレゼントしてくれるとのこと！　欲しい人はハガキに住所・氏名・電話番号を明記して、当編集部「ターブのポスター」係まで。締め切りは１月13日必着です。マンガの感想なんかも描いてくれると、なおよろしいのでは。





次号予告!! 次号はなんと「黒柳さんのお部屋スペシャル」！　すんごいプレゼントもあったりして。もちろん攻略もビシッとやるので『ＴＵＲＢ』ファン必見！　黒柳さんにメロメロっす。

電撃特報

サクラ大戦 帝撃グラフ
TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS

絶賛発売中の『帝撃グラフ』はもう買ったかな？　今回は、その中に収録された２大ゲームのルール解説をするぞ。

サクラ大戦 帝撃グラフ	
SS	●セガサターン　●発売中　●4,800円
	●レッドカンパニー　●ETC　●CD２枚組

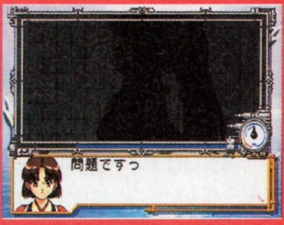
プレイ時のお供に　2大ゲームの詳細プレイガイド

この『帝撃グラフ』は、『サクラ』の魅力が詰まったファンディスク。遊んで楽しい『サクラ』らしいミニゲームと、用語解説やイラストなどが収録された本格的なデータベースの２本立てだぞ。今回は本作に収録されたゲームの中から、『こいこい大戦２』と『帝撃軍人将棋』という特にルールが難しい２作品をピックアップ！　遊びながらでもルールが確認できるように、見やすいリスト形式で遊び方を紹介していくぞ。どちらもルールを把握すれば、楽しさが倍増すること間違いなしだ！

新ミニゲーム『帝撃クイズ200問』

これは、三人娘から出題される『サクラ』に関するクイズを楽しめるミニゲーム。クイズの難しさは初級、中級、上級、と３段階あり、総問題数はなんと200問もあるのだ！







◀▲影絵やイベント絵を使ったクイズもあり。出題方式も凝っているぞ。

『こいこい大戦２・太正十四年度版』

花札の全種類の役を紹介



◀ゲーム中には、紅蘭が実戦を交えつつルールを教えてくれる。

「こいこい」とは、場にある札と同じ絵柄の札を使って札を集め、集めた札で役を作るゲームだ。役によって点数が違うので、がんばって高い役を目指そう。ただし、役を作った時点で先に勝負を止めた方が「勝ち」になることに要注意。先に役を作っても、そこで勝負を続行して、次に相手が役を作って勝負を止めたら「負け」なのだ。

三人娘も花札デビュー！

なんと、この『こいこい大戦２』には、花組以外のキャラも登場することが発覚！　まさにメンバーフル出演という感じで、前作より楽しさ＆ボリュームが増しているぞ。





▲本編では珍しい、かすみの強気な態度も見られるのだ。

～こいこいの役一覧表～

役	点数	説明
五光	15文	下に示した５枚の札（五光札）を集めると完成。
四光	10文	五光札（雨札をのぞく）を４枚集めると完成。
雨四光	8文	三光＋雨の五光札を集めると完成。
三光	6文	五光札（雨札をのぞく）を３枚集めると完成。
赤短	6文	タン札（文字入りの赤い短冊札）を３枚集める。
青短	6文	タン札（文字入りの青い短冊札）を３枚集める。
猪鹿蝶	6文	下記の猪、鹿、蝶の札を３枚とも集めると完成。
月見酒	3文	下に示した満月札と盃札（菊）を集めると完成。
花見酒	3文	下に示した桜札と盃札（菊）を集めると完成。
タネ	1文	タネ札を５枚集める。１枚増える度に＋１文。
タン	1文	タン札を５枚集める。１枚増える度に＋１文。
カス	1文	カス札を10枚集める。１枚増える度に＋１文。

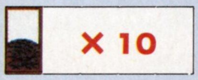










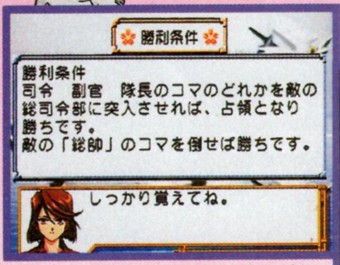
【札の種類について】ここでは、特殊な呼び方をされる札を解説する。①タン札＝短冊が描かれた札　②タネ札＝主に動物が描かれた札。③カス札＝主に植物だけが描かれた札。④雨札＝傘を持ったキャラや、柳のような植物が描かれた特殊な札。なお、これらのうち①②③＆五光札については、取った札の並べ方で確認できるぞ。

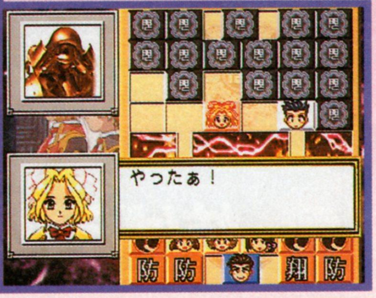


『帝撃軍人将棋』

特別ルールをチェック！

軍人将棋は、古くから親しまれている対戦型ボードゲームだ。勝利条件は、敵の1番偉いコマを倒すか、敵の本拠地を占領すること。元々のルールがやや複雑な上に、本作だけの特別ルールも存在するので、遊ぶ前にしっかり予習しておこう。





▲まずは基本ルールを理解することが大切。かえでの説明をキチンと聞こう。
▶敵のコマはふせられているので、戦うまで敵の正体がわからないのがキモ。

RULE 1 ルール1 あなたの1番大切な人

●ヒロインは強し！

これは本作だけの特別ルールで、花組メンバーの中から1人だけヒロインを選べるもの。ヒロインは大神と隣接（上下左右1マス）している間中、階級が「隊員」から「隊長」に上がる。「隊長」階級はかなり強いので、大きな戦力になってくれるぞ。

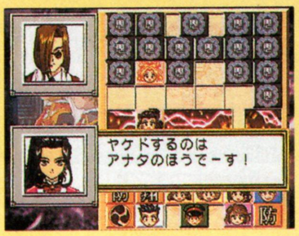


▲◀ふだんは引き分ける相手にも勝利。これぞ「愛」のなせる技!!

RULE 2 ルール2 特別な戦闘相性

●本編の設定が勝敗に影響

戦闘の勝敗は、基本的にキャラの階級で決まる。だが、花組メンバーの中には、特定の相手にだけは階級を無視して勝てるキャラも…。本編を思い出せば、きっと予想できるハズ！



◀階級は同じだけど、織姫は火車には絶対負けないのだ。

RULE 3 ルール3 階級&キャラ

●偉いキャラほど強い！

軍人将棋は普通の将棋と違い、「攻撃をしかけた方が勝ち」ということはない。コマ同士が同じマスに入ると戦闘が開始され、勝敗はコマ同士の階級によって決まるのだ。基本的には階級が高いコマほど強いが、例外もあるので注意すること。ここでは各キャラの階級と戦闘時の相性を紹介するので、あらかじめチェックしておこう。



◀総帥にだけ勝てるスパイなど特殊な階級もある。

階級表

帝撃	階級	黒鬼会
米田	司令（総帥）	京極
かえで	副官	鬼王
大神	隊長（筆頭）	金剛
花組メンバー	隊員	木喰、火車、土蜘蛛 水狐、黄童子（脇侍・改）
三人娘	一般兵（ザコ）	イ型甲（脇侍・改）
加山	スパイ	サキ

戦闘相性早見表

	総帥	副官	筆頭	隊員	ザコ	スパイ	火筒
司令	△	○	○	○	○	×	△
副官	×	△	○	○	○	○	△
隊長	×	×	△	○	○	○	△
隊員	×	×	×	△	○	○	△
一般兵	×	×	×	×	△	○	△
スパイ	○	×	×	×	×	△	△
帝防	△	△	△	△	△	△	−
翔鯨丸	×	△	△	△	△	△	△
轟雷号	×	△	△	△	△	△	△

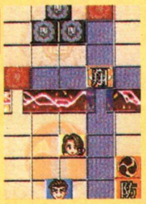
RULE 4 ルール4 特殊なコマ

●おなじみの兵器なども登場

普通のコマは1マスずつ移動できるが、中には特殊な移動をしたり、特別な能力を持つコマもある。これらの特性を把握して戦えば、連戦連勝も夢じゃないぞ！

翔鯨丸

上下左右の直線を自由に移動できる。ただし突入口（陣地の間の橋の部分）には待機できず、1度戦闘を行うと消滅する。



轟雷号

上下の直線を2マス分移動できる。ただし突入口には待機できず、障害物を越えることはできない。1度戦闘を行うと消滅する。



軍旗

1度配置すると移動はできない。戦闘時は、後ろに待機しているコマと同じ階級として判定される。



サキ&水狐

違う性能を持つ2人分（サキ＆水狐）のコマが同時に登場するが、どちらかを倒せば、もう片方も消滅する。



帝劇防御壁（火筒）

1度配置すると移動はできず、1度戦闘を行うと消滅する。なお、黒鬼会のコマは「火筒」と呼ばれる。





SYSTEM システム 作戦選択

●作戦によって初期配置が変化

ゲーム開始前には、本編にも登場した4つの作戦の中から1つを選ぶことになる。作戦によって自軍や敵の初期配置が変化するので、お好みの戦法に合わせた作戦を選ぼう。

風 速攻型



林 標準型



火 攻撃型



山 防御型



【『帝撃軍人将棋』ちょっとイイ話】このゲームでは、帝撃側のキャラが勝つと勝ちゼリフが聞ける。だが、三人娘については上の表を見るとわかるように勝てるキャラがほとんどいない。唯一勝てるのは、敵側のスパイ＝サキだけだ。サキは水狐を倒しても消えてしまうので、三人娘の勝ちゼリフを聞きたい時は攻撃を控えよう。

電撃特報

序盤のストーリー＆戦闘システムを解説

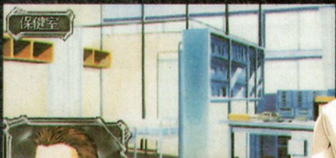
デバイスレイン DEVICEREIGN

デバイスレイン

SS ●セガサターン ●'99年春発売予定 ●5,800円(予) ●メディアワークス ●SLG

いよいよ今回は、物語の序盤となる第１・２章を紹介！　それとともに、戦闘システムをわかりやすく解析するぞ。必見!!

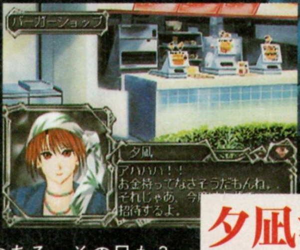
Chapter1 第１章 妨げられた平穏





Scene1

主人公・雲野十夜は、放課後の保健室で友人たちととりとめのない話をしていた。友人たちの名は柊誠志郎、そしてカスミ・アインハルト。面倒見のいい校医・備前のいる保健室で談笑し、品川の街に出て寄り道を楽しむのが、彼ら３人の習慣となりつつある。その日も３人は備前と別れ、何気なく街に繰り出した。だが、彼らは知らない。平穏な日常と決別せざるをえない事件が待ち受けていることを…。





備前淳也
(CV:関俊彦)

私立藍仙高校の校医。気さくで人当たりがよく、当然生徒たちからの信頼も厚い。十夜のよき相談相手でもある。

夕凪汐音
(CV:坂本真綾)

十夜たちの友人。将来はミュージシャンになりたいと思っており、友人たちと結成したバンドではボーカルを担当している。





名城瞳
(CV:川上とも子)

シニヨン風にまとめた三つ編みが似合う、十夜たちの級友。明るく勝ち気な性格で、クラスのムードメーカー的存在。

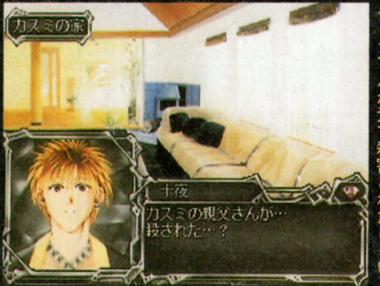
Scene2

寄り道のついでにカスミを家まで送った十夜と誠志郎は、彼女の家の前で空木理子という女性に出会う。彼女はカスミの父・故アインハルト博士の元助手だった。ダイスの研究機関から兵器を持ち去った彼女に、組織の追っ手・霧生が迫る。空木から、カスミがダイスに狙われていることを知らされた十夜たちは、空木に協力することを決意。敵に唯一対抗できる武器・オーギュメントを入手する。３人は力をあわせ、霧生の撃退に成功。だが、それは長い戦いの幕開けに過ぎなかった。





◀それまで漠然とダイスのことを大企業であるとしか考えていなかった十夜たちは、空木の話に強い衝撃を受ける。



◀カスミの父は、次世代兵器に関するトラブルが元で殺害されたらしい。

※画面は開発中のものです。



Chapter 2 第2章 新たな仲間を求めて

Scene 1

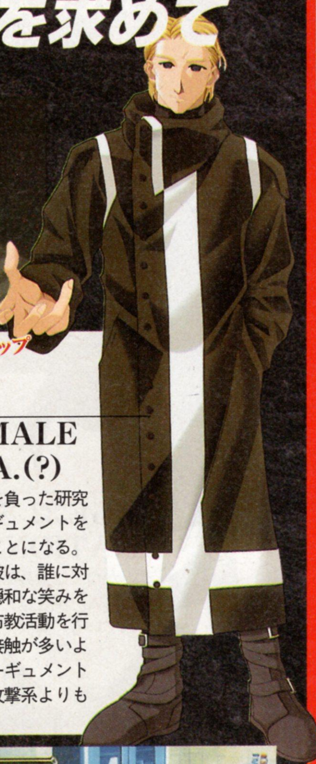
カスミ邸はダイスに知られたため危険と判断し、空木を含めた4人は十夜のマンションで一夜を過ごす。翌日、改めてダイスという組織の強大さを語った空木は、こちらが戦力的に不足していることを指摘。オーギュメントを持って逃亡した仲間と合流することを提案する。





◀ここでは、それぞれが所持するオーギュメントの名前、そして詳細についても聞くことができる。





Bishop ビショップ
(CV:深田清之)

AGE:30 SEX:MALE
NATION:U.S.A.(?)

ダイスの追撃により深手を負った研究員を保護したことで、オーギュメントをめぐる一連の事件に関わることになる。敬虔なクリスチャンである彼は、誰に対しても礼節を持って接し、穏和な笑みを絶やすことがない。街頭で布教活動を行っているせいか、他人との接触が多いようだ。彼が所持しているオーギュメントは聖書型。初期状態では、攻撃系よりも回復系に長けている。



▲空木の情報をもとに、ビショップと名のる牧師宅をたずねる十夜たち。しかし、なぜ牧師がオーギュメントに関与している?

CHECK POINT より広範囲の移動が可能になっている!!

前回、移動はコマンド選択式であることを紹介したが、さらに東京近郊のマップ画面の存在が判明。それぞれの街のコマンドからキャンセルボタンで抜けると、このマップ画面に切り替わる。目的の街に座標軸を合わせ決定ボタンを押せば、その街のコマンド画面に移るぞ。



◀シナリオが進むにつれ、移動できる場所が次々と追加されていくのだ。

Scene 2

逃亡した研究員の1人は、ダイスの追撃により他界していた。彼の運び出したオーギュメントは、現在ビショップとジョーカーという2人の外国人の手に渡っているらしい。そこで十夜たちは2人に協力を要請するのだが…。



▲1人で新宿に行った誠志郎がディソナントに包囲されているとの電話が! 十夜は急いで救援に向かおうとするが…。



◀渋谷から帰宅する際、帰りが遅くなった十夜たちを叱責する空木。危険にさらされている自覚が足りないのだと言うが…。



◀外国人どうしだったこともあり、2人はわりと仲がよいようだ。

▼刹那主義的な生き方を好むジョーカーにとって、危険なことに自ら飛び込むようなことは愚の骨頂。当然、協力してくれない。





Jorker ジョーカー
(CV:岩田光男)

AGE:27 SEX:MALE
NATION:U.S.A.(?)

クラブ〝レムリア〟に出入りする外国人ダンサー。女性と見まがうような端正なルックスだが、実は男性である。人生観や主張の違いから、牧師のビショップと意見が対立することもあるが、普段は仲がよく行動を共にすることも多いらしい。ビショップがオーギュメントの所持者になった理由は、彼にあるようだ。

CHECK POINT 寄り道によってさまざまな情報が!!

ストーリーでは、誠志郎の救援要請を受け、ビショップのいる渋谷に行くことになる。ここで、渋谷に向かう前に学校に立ち寄ってみると、備前と名城の会話を聞くことができるのだ。このように、目的地が明確な場合でも、寄り道することによって意外な情報を聞き出すことができるのだ。



▲誠志郎と合流した後のMYCITY付近では、ビショップのオーギュメントに関する説明が。





◀▼どうやら2人は十夜の身を案じているらしい…。



Scene3

渋谷で街頭活動をしていたビショップに協力を取りつけ、一同は誠志郎が待っているはずの喫茶店へ向かう。しかし、既に誠志郎の姿はそこになかった。誠志郎の行方を懸念する十夜たち。そんな彼らの前に、ダイスのエージェント・壬生が登場。周囲に緊張が走る。だが、十夜たちに自ら手を下す必要がないと感じた壬生は、ディゾナントに任せ、その場を去る。



◀誠志郎のいない今、ビショップの協力はかなり貴重。





▼いかにも戦い慣れした風貌の壬生。真に実力のある者は、対峙しただけで相手の力量を見極めるというが…。

▲壬生が去ってくれたおかげで、敵には強力なリーダーがいなくなったといえる。しかし、油断は禁物!!

壬生洋平
Youhei Mibu
(CV:立木文彦)

AGE:32 SEX:MALE
NATION:JAPAN

かつては傭兵部隊に所属していたという熟練の軍人。現在はダイスの幹部の私兵として雇われている。寡黙であまり自分のことを他人に話したがらない。妻とは死別、入院中の娘がいるらしい。

CHECK POINT 不必要な戦闘は回避可能!!

『デバイスレイン』には、シナリオを進める上で必ず発生する戦闘と、オーギュメントの育成、強化のために用意されたフリー戦闘の2つが用意されている。フリー戦闘の場合、直前に戦うか戦わないかを選択できるので、物語を続けて楽しみたい場合は回避することも可能だ。しかし、戦闘に勝利すれば必ずオーパスを手に入れることができる。時には貴重なオーパスが手に入るかもしれないので、よく考えてから選択しよう。



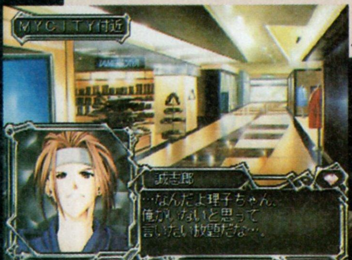
▲戦闘に勝利すれば、このようにオーパスが5～6個は手に入る。オーギュメントの強化には欠かせないはずだ。



◀2章開始直後、渋谷に直行せずカスミの家へ向かえば、最初のフリー戦闘が待っている。余裕があれば戦おう。

Scene4

駅の地下街で誠志郎と合流を果たした十夜たちの前に、新たなダイスの刺客が！　全身が包帯に覆われた異形の男の名はウツロ。痛みを感じない特異体質の彼を撤退させることに成功したのも束の間、十夜たちは武装した男たちに包囲されるのだった。彼らのリーダーらしき男・真端は、十夜たちをある場所へと連れてゆく…。



▲まるで誠志郎の居場所を知っていたかのようなダイスの迅速な行動に、十夜たちは不審感を募らせる…。



▶物理的な痛みを感じないウツロ。言動もどこか狂気じみており、周囲に不安と恐怖、そして嫌悪感を抱かせる。



◀穏やかな物腰のわりに威圧的な雰囲気を持つ男・真端。彼は敵なのか、それとも…。



▲激しい死闘の末、ウツロを撃破。だが、十夜たちの喜びも束の間、新展開へ！



Minoru Shinha 真端実
(CV:石井康嗣)

AGE:32 SEX:MALE
NATION:JAPAN

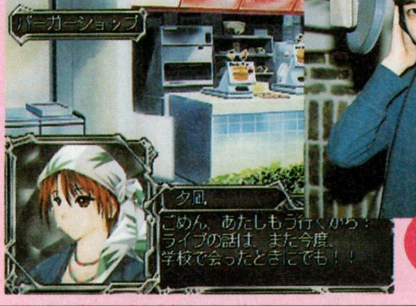
新宿に事務所を構える自称私立探偵。礼儀正しく、感情が高ぶっても決して声を荒げるようなことはないが、ややトーンを落とした口調にはただならぬ威圧感がある。外地会という組織の会長をしているが、その活動の詳細は不明。

Topics エンディングテーマを唄うのは汐音役の坂本真綾さん

『デバイスレイン』のエンディングテーマ『～Teens～』を唄うのが、夕凪汐音役の坂本真綾さんであることが判明！バンドのボーカルという役柄とあいまって、聴きごたえのある一曲になりそうだ。それでは、真綾さん自身からひと言。

♥COMMENT♥

汐音ちゃんは、ちゃんと目標を持っている頑張り屋。彼女のセリフを読むだけで、自分が励まされたコトもありましたね。この歌は、そんな彼女が唄うにはピッタリの歌詞。「若さ」が生み出す詞に、とても共感できました！





坂本真綾さん

Battle System 戦闘システム解析

まずは、画面に表示される情報を分析！

『デバイスレイン』には、既存のゲームには見られないような略称、専門用語が画面上に表示される。これらの略称がどのような意味を持つかがわかれば、システムをより理解しやすくなるはずだ。そこで、戦闘システムを解析していく前に、これらの情報の意味を理解してもらいたい。なお、実際の戦闘で重要なものは、ＢＴとＣＳ、そしてＣＥの３つ。これらの数値の増減には常に注意が必要である。その他の略称もここでできるだけ覚えておこう。

ステータス画面



戦闘画面



番号	略称	解説
1	BT バインディング・タイム	次の行動までに要する硬直時間。時間の経過で消費され、完全消費した時点で再行動可能。
2	CS コア・シールド	SC空間内でオーギュメントが肩代わりできるダメージ量。ゼロになると戦闘不能に。
3	CE コア・エナジー	SC空間内でカレイドフェノムを発動させるためのエネルギー。時間と共に少しずつ回復。
4	Level オーギュメント・レベル	オーギュメントのエネルギー効率の段階。上昇するとカレイドフェノムの効果が強力に。
5	AP 属性パラメータ	便宜上色分けされた属性効果のバランス。数値の高い属性効果ほど威力も高い。
6	Mov 移動力	SC空間内でキャラクターが移動できる範囲。戦闘MAPのマス単位で数える。
7	BT−Sp BT消費速度	バインディング・タイムを消費してゆくスピード。この値が高いキャラほど素早く行動可。
8	CE−Sp CE回復速度	時間の経過によりコア・エナジーが回復するスピード。この値が高いほどCEが早く回復。
9	Dis 歪曲力	SC空間内で認識を歪める力の強さ。発動するカレイドフェノムの威力に関係する。
10	Res 復元力	SC空間内において認識の歪曲を受けた際に、それを元に戻す力の強さ。防御力。
11	RR 認識力	認識の歪曲を引き起こすことができるかどうかの確率。攻撃する際の命中率。
12	VR 無効化率	自分が受けた認識の歪曲を無効化する確率。攻撃を受けた際の回避率。
13	Kaleidphenom カレイドフェノム	オーギュメントにより引き起こされる効果の総称。効果の種類により固有の名称がある。
14	TYPE カレイドフェノム・タイプ	効果の種類。攻撃・防御・回復・補助・障害・装備の６種類が確認されている。
15	SCE 消費CE	カレイドフェノム発動時に消費するCEの量を表す。威力の高い効果ほど大量に消費する。
16	ABT 加算BT	効果を発動させた際に加算される硬直時間。数値が大きい効果ほど再行動に時間を要す。

CHECK POINT 装着したオーパスによってステータスが変化!!

オーギュメントに装着することで、さまざまなカレイドフェノムを発生させることができるオーパス。実際、戦闘ではこのカレイドフェノムにより攻撃・回復などを行うので、その重要性は計り知れないものがある。ただし、オーパスは単にカレイドフェノムを引き出す道具ではない。オーギュメントの威力を増したり、攻撃射程を伸ばしたりといった、付加的効果を持つ珍しいオーパスもあるのだ。



▲青い表示は、装備タイプと呼ばれるカレイドフェノムによって強化されている。

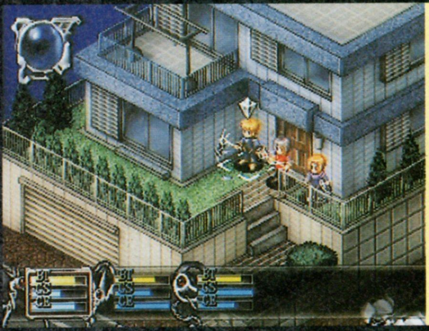
ＢＴ（バインディングタイム）とは？

戦闘はターン制でなく半リアルタイム制を採用しており、絶えず状況が変化してゆく。そこでプレイヤーは常に、このＢＴの数値に注目しておかなければならないのだ。ＢＴは移動したりカレイドフェノムを発生させたりするとプラスされ、ゲージが右に伸びる。このゲージは時間が経つごとに左に減ってゆき、これがゼロになれば再び行動が可能になる。このゲージの減り方はキャラによって異なり、常に一定の順番ではないということに注意しよう。

移動距離によってBTも変化！

ＢＴは、移動距離の長さによっても変化する。より遠くへ移動すれば、その分より多くゲージにプラスされる。見た目には微々たるものだが、場合によっては勝敗を左右することも…!?





これを消化しきれば行動可能に

このゲージは、行動すればプラスされ、命令待ち状態のままなら増えることはない。これを利用し、すべての味方のゲージがなくなるまで待ち、近づいてきた敵に一気に集中攻撃を見舞うという作戦も可能だ。既存のゲームのターン制戦闘と比べ、より戦術に幅があるといえよう。



カレイドフェノムのABTにも注意

強力な効果を持つカレイドフェノムは、大抵比例してＢＴが大きい。大技を繰り出しても硬直時間が長いと、敵に先に攻撃されてしまうこともある。ＡＢＴの数値に注意し、効率のよいものを発見することも重要だ。

電撃特報

Dungeons & D

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション



個性豊かな種族（キャラクター）が繰り広げる、剣と魔法のファンタジーACT『D&D®』シリーズ。今回は『タワー オブ ドゥーム™』と『シャドー オーバー ミスタラ™』それぞれの序盤ステージを紹介。拡張RAMカートリッジ対応で、アーケードに勝るとも劣らないデキは圧巻だぞ。

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション				
SS	●セガサターン	●春発売予定	●価格未定	●カプコン
	●ACT	●拡張ラムカートリッジ4MB専用	●CD 2枚組み	

Tower of Doom™

シナリオ1～2の見どころをどど～んとピックアップ！

シナリオ1 奪われた荷物を追って

モンスターを倒し荷物を奪取せよ！

ファイター、クレリック、エルフ、ドワーフの中から、お気に入りのキャラクターを選んだらいよいよ冒険の始まりだ。最初のシナリオというだけあって、敵も強くないし数も少ないのでここで操作系をマスターしておくと、今後のシナリオ攻略が楽になるぞ。このシナリオでは、モンスターに奪われた商隊の荷物奪還を頼まれるんだけど、ここでシナリオが2つに分岐する。1つは、モンスターを追って山へ行くシナリオ。もう一方は街へ行くシナリオで、いずれを選んでもボスと戦うことになる。どちらも違ったボスが登場するだけに選択に迷っちゃうよね!?



▲最初のうちは弱っちい敵しか出てこないので腕慣らしにはもってこい！



▲モンスターに物資を奪われたらしい。さて、どちらのルートを選ぶ？



▶街を荒らす親玉を発見。コイツを倒して人質を解放しなきゃ。



▲根棒を振り回す山のボス。手強そうだ。

シナリオ2 首都ダロキンを目指して

ダロキン街道は敵の巣窟！

首都ダロキンへ向かうことになった一行は、森の街道へと足を踏み入れた。ところが、ここにまでモンスターの魔手は及び、ひとたび気を抜けば命を落としかねない状況だ！慎重にダロキンへの街道を進んでいくと、しげみの中から何やら人の声が。よ～く辺りを見回すと、1人の兵士が助けを求めているではないか。なんでも、クルスの砦がモンスターに襲撃され一刻を争う事態らしい。ここでもシナリオ分岐があり、ダロキン市へ救護を求めるか、砦の敵を退治するか選択することになる。





▲ちょっと敵も手強くなってきたぞ。そこへ砦の兵士が……。



▲ダロキンの街寸前でキマイラのようなボスと遭遇！ 素早い動きと跳躍力にまどわされるな!!



◀砦ルートのボスは幻影を使う強敵だ。本体を見極めろ！

ragons® Collection

Shadow over Mystara™

前作からグレードアップした続編をシナリオ3まで一気に紹介！

シナリオ1 フロークンランドの山々

さらわれていく村人を救い出せ！

『シャドウ オーバー ミスタラ™』では、マジックユーザーとシーフが加わり、キャラクター選択の幅が広がった。どのキャラにしようかな？　なんて悩んでいるとタイムオーバー時のキャラが強制決定されるので注意しよう。最初のシナリオは、トリスタン村から敵にさらわれていく人々を救出するのが目的！　人さらいの貨車を見つけたら破壊して村人を救おう！



▲見事村人を救いだし、感謝される主人公。しかし、長い旅路は始まったばかり！　これからが本番だ。



▲いよいよ冒険の旅に出発。演出が前作より凝っている。



▲村人をさらっていくモンスター。急いで助けなきゃ！

勇敢な戦士よ！助けてくれてありがとう！

シナリオ2 トリスタン村へ

村に巣くうモンスターを叩きのめせ

助け出した村人からトリスタンの惨状を聞いた主人公は、一路トリスタン村へ。さすがにモンスターたちの抵抗も激しく、一筋縄では村へたどり着くことさえ難しいぞ！　前後からの同時攻撃を仕掛けてくるので、ダメージを受けずに進むには、ちょっとしたテクニックが必要だ。しかし、やっとの思いで村へ着いた主人公が見た風景は、あまりにも無惨なものだった……。



▲逃げまどう人々。何とかせねば。



▶必殺技を使えば比較的ラクに戦える。



▶コイツが村人を苦しめていたボス。ちょっと強敵だけど、気合を入れて村人の敵討ちだ！



▲死に様は情けなかったりする。

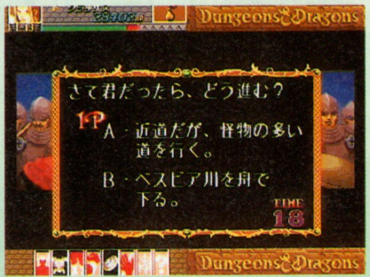
シナリオ3 強敵！重戦車＆紅蠍

強敵が待ちかまえる分岐ステージ！

シナリオが始まる前にルート選択を強いられるステージ。筏で川を下るコースを選ぶと、ブラックドラゴン＆巨大なミノタウロスが待ち受け、近道コースを選ぶと、モンスターは多いもののボスへたどり着くのは以外に楽ちん。



▲川下りコースのボスは巨大なミノタウロス。



▲ルート選択。これが運命の分かれめ？



▲近道コースは、紅蠍にまたがったボスが！

冒険者たちの旅は次号へ続く……



電撃特報

『スーチー』シリーズの集大成!!

スーチーパイシークレットアルバム（仮）

スーチーパイシークレットアルバム（仮）	
SS	●セガサターン ●'99年春発売予定 ●価格未定
	●ジャレコ ●ETC

ジャレコから『スーチーパイ』ファンに、感謝の気持ちを込めて発表したシリーズ最新作を、電ドリがいち早くキャッチ！　『スーチーパイ』関連情報がぎっしりつまったデータベースといえるこの作品、要チェックだ！



『スーチーパイ』のすべてがつまったコレクターズアイテム登場!!

ゲームはもちろんのこと、ＯＶＡやＬＤ、はたまたドラマＣＤにラジオと、幅広く展開する『スーチーパイ』シリーズ。ハチャメチャなノリなのに、ちょっぴりお色気もあったりする、そんなシリーズ独自の魅力がムギュッとつまった作品が、この『スーチーパイシークレットアルバム（仮）』だ。シリーズ中で使用した主要グラフィックをほとんど収録しているなど、ファンにはたまらない内容になること間違いナシ！

主要グラフィック徹底収録!!



CHECK! 『スーチーパイ』の歴史

このシリーズのデビュー作は、なんとスーパーファミコンの『美少女雀士　スーチーパイ』という５年前の作品。カワイイ女の子たちが、必殺技（イカサマ!?）を使って麻雀をするという内容だ。初期は、現在のような「ハチャメチャなノリ&お色気」路線とはまったく違った、ごく普通の麻雀ゲームであったが、アーケードへの移植にあたり、路線が大幅に変更されることに。キャラクターの音声に人気声優を起用したり、脱衣要素を加えたりするなど、演出面を重視した作品に一新。独特の世界はアーケードからはじまったといえよう。その後、この路線に沿ってサターンで発売されたのが、『アイドル雀士　スーチーパイII』や『スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア』など。ＯＶＡやドラマＣＤなどのメディアにも展開、熱烈な支持を得ている。

アイドル雀士スーチーパイII



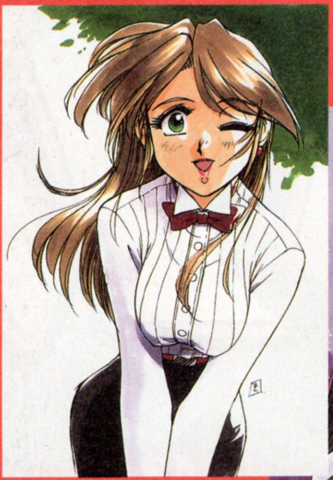
スーチーパイアドベンチャー
ドキドキ♡ナイトメア



『スーチー』ワールドを堪能できるモードは4つ！

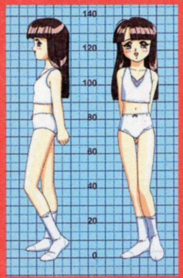
設定資料

過去の作品の設定資料やグラフィックなどを閲覧できるモード。販促用のポスターとして使われた、レアなイラストもばっちりフォローしてあるので、コアなファンも十分納得するハズだ。シリーズの5年間の軌跡を、グラフィックの面から追うことができるので、今までシリーズを知らなかった人でも十分楽しめるぞ。



◀シリーズの主人公・スーチーパイこと御崎恭子のイラスト。よく見るイラストは、ゲームセンターの店員の服が多いのに、これは私服。ＯＶＡのモノかな？





▶いつも病床に伏しているミユリちゃん。守ってあげたいタイプのキュートな彼女のパーソナルデータも、ここでわかっちゃいます。病弱な9歳だけど、よくぞここまで成長してくれたなぁ。お父さんうれしいよ。

▶サターンで最近発売された「アイドル雀士スーチーパイ　めちゃ限定版〜発売5周年㊗パッケージ〜」に登場するオリジナルキャラ、摩夜ちゃんのイラスト。結構ミステリアス（!?）な女の子なので、設定資料が非常に気になるところ。

園田先生の仕事場訪問

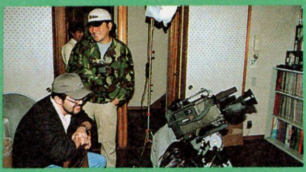
『スーチーパイ』シリーズの原画を担当しているのは、ご存じ園田健一先生。このモードでは、なんと先生の仕事場を訪問できちゃうのだ。しかも案内役は、スーチーパイ役のかないみかさん&スーチーユキ役の高橋美紀さん！　この2人が、きっと園田先生のいろいろなヒミツ（？）を暴いてくれるハズ。今回は、その収録現場をお届けするぞ！



▲園田先生の仕事場・玄関前にいる高橋さんとかないさん。元気いっぱいです。



▲先生の書庫を見せてもらう2人。後ろを向いて説明しているのが園田先生。



▲順調に進む撮影現場。スタッフのみなさんも、何かと忙しそうです。



▶摩夜ちゃんの絵に向かって、2人が先生のお手伝い。どんな出来栄えになるのかな？

クイズ&ミニゲーム

今までの資料やデータだけでなく、ミニゲームやクイズなどのお楽しみ要素ももちろん満載。クイズでは、かなりカルトな問題も出題されるぞ。ファンなら全問正解をめざそう！



▲真の『スーチーパイ』ファンなら、このぐらいの問題は答えられるよね。で、正解はどれ？

声優さんコメント

かないみかさんや高橋美紀さんをはじめ、『スーチーパイ』シリーズでおなじみの豪華声優陣のコメントも収録。声優さんたちの、キャラに対する思いなどを聞くことができるぞ。

園田健一先生にインタビュー!!

スーパーファミコン版『美少女雀士　スーチーパイ（'93年7月30日発売）』以来、すべてのシリーズのキャラデザインを手がけている、園田健一先生。ここでは、先生に『スーチーパイ　シークレットアルバム（仮）』について直撃インタビュー!!

——『スーチーパイ』といえば、園田先生のイラストを思い浮かべるファンも多いと思いますが、そもそもこの作品に携わるようになった経緯は？

園田先生：'92年の暮れに、ジャレコさんからスーパーファミコン用の麻雀ゲームのキャラクターデザインの依頼がありまして。それが『美少女雀士　スーチーパイ』でした。これが、『スーチーパイ』シリーズに関わるようになったキッカケですね。それ以降、ＯＶＡだのアーケードだのを経て、現在に至っています。

——キャラクターをデザインする上での、共通のコンセプトはあるのでしょうか？

園田先生：いわゆる美少女ゲームのキャラクターとして、それなりにデザインしたつもりですけど（笑）。『スーチーパイ』の世界観は、悪魔とかサイボーグとかが存在する〝嘘んこ〟の世界なので、髪の色などのカラーリングの部分には、リアリティーを持たせて、実在感を損なわないように意識していますよ。

——それがこのシリーズのこだわりでもあるのでしょうね。

園田先生：他に、少しだけ匂うエッチといいますか（笑）、わかる人にはわかるエッチというのに、こだわっていますね。

——そのこだわりが『スーチーパイ』の人気を不動のものにしたわけですね。

園田先生：そうですね。スタッフが大変マニアックなので、いい仕事をしているなと思っています。ただ、シリーズが長く続いているので、登場キャラが多くなりすぎたかな。新しいキャラを起こす時に、イメージがかぶるのが恐いです（笑）。

——（笑）。では、数いるキャラの中で、特にお気に入りのキャラは誰です？

園田先生：デザイン的には、変身後のみるくとセシル。性格的には、恭子かな。よく声優さんとも話をしますし（笑）。あと、描く時に気合が入るのは、やっぱりミユリちゃんですね（笑）。

——最後になりますが、『スーチーパイ』ファンにひと言お願いします。

園田先生：『スーチーパイ』の場合、単にゲームだけのファンにとどまらず、キャラ1人1人にもファンがいるようなので、とてもうれしく思っています。応援してくださっているみなさん、ありがとう!!

どこよりも深い！
56ページ!!

最強の攻略特集!!

アドバンスド



 イラスト／中村亮

年末（年始）大攻略



読者諸君に告ぐ！　この年末、そして年始は、超大型３Ｄアクションの『ソニック』、『3tb』、『セヴンス』など、DC&SSソフトを遊びつくそう！　除夜の鐘を聞きつつ、年越しソバでも食いつつ、新しい年に突入だっ！

最強のアクションゲームついに攻略スタート!

ソニック アドベンチャー

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ
●ACT ●使用ブロック数10以上 ●VM連動

今回は、アクションやアイテムといった基本要素から、ACT&ADVフィールドの攻略までを完全フォロー。チャオのミニゲームや気になる新情報もお届けするぞ!!

ACTステージ「ウィンディバレー」まで徹底攻略!!

青いハリネズミのソニックが、アクションステージ（以下、ACTステージ）とアドベンチャーフィールド（以下、ADVフィールド）をハイスピードで駆け抜けていく『ソニックアドベンチャー』。今回は、基本システムやキャラクターの紹介、ステージ＆A－LIFE攻略まで、徹底フォローするぞ。まず基本システムでは、ダッシュやジャンプといったアクションや画面の見方など、ゲームを始める前の基礎知識を紹介する。ステージ攻略では、ゲームの中心となるADVフィールドをマップ付きで解説。さらにソニック＆テイルスのACTステージ「ウィンディバレー」までを徹底攻略していく。また、最後にはソニックチームのインタビューも掲載しているぞ！



▲ゲームの展開に行き詰まったら、この攻略を見よう。特に編集部が独自に作り出したマップは必見！

CONTENTS

ゲームの流れ ADVフィールドを中心にゲームが進む

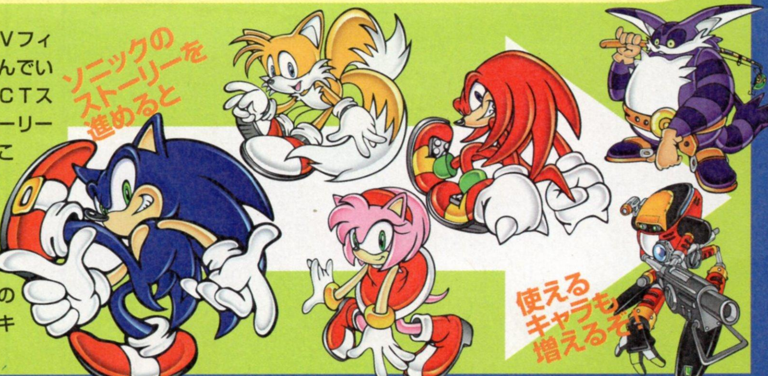
基本的な流れ

アドベンチャーフィールド ここではフィールド内を探索して、イベントやACTステージの入り口を発見することになる。

→ **アクションステージ** ステージ上を駆け回り、各キャラクターごとに用意されている目的をクリアしていく。

→ **アドベンチャーフィールド** ACTステージをクリアすると、再びADVフィールドへ。これを何回も繰り返す。

基本的には、ステーションスクエア、ミスティックルーイン、エッグキャリアの3つのADVフィールド中心にしてゲームは進んでいく。この中を探索すると、ACTステージの入り口があり、ストーリーに従い移行することになる。ここでは、各キャラごとの目的が用意されていて、それをクリアしていくのだ。ゲーム開始時にはソニック以外は使えないが、シナリオ中に他のキャラに出会うと、出会ったキャラが使えるようになるぞ。

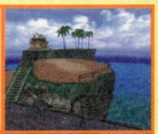


SYSTEM 1 ゲームを始める前に基本操作を覚えよう

ここでは、ゲームプレイに必要な基本操作を紹介しよう。まず、アクションに必要なのはアナログ方向キー、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧボタンの4つ。これだけ覚えておけば、とっさの行動にも対処することができるだろう。各ボタンと方向キーを組み合わせることで、さまざまなアクションを楽しむこともできるぞ。

周囲を見る

方向ボタンを使うことで、前方180度を見回すことができる。ⓁⓇトリガーを使うと、360度見回せる。



アイテムを持つ

爆弾や箱などの前でⒷまたはⓍボタンを押すと、アイテムを持ち上げることができる。



アイテムを投げる

「持つ」の動作中に歩きながらⒷまたはⓍボタンを押すと、投げることができる。



ACTION 1 歩く・走る

ゲーム中の基本となるのが、〝歩く〟と〝走る〟だ。アナログ方向キーを少し倒すと歩き、しっかり入力すると走ることができる。走っている最中に方向転換すると、減速するぞ。



▲道が狭い時は、落ちないようにアナログ方向キーを浅めに入力しよう。

ACTION 2 ジャンプ

高い場所へ移動するのに必要なアクション。Ⓐボタンを押すことで、飛ぶことができる。ボタンを押している長さによって、ジャンプの高さが変わるぞ。



▲キャラクターによっても、ジャンプの高さが異なるのだ。

CHECK ループ中は方向キーを入力せよ

ループなどのアクション中にアナログ方向キーを入力しておかないと、ループの途中で落ちてしまうことがある。入力方向は、進行方向でOK。



▲常に入力しておきたい。

SYSTEM 2 キャラクターによって画面の見方が変わる

基本操作を覚えたら、次はACTステージで表示される画面について説明しよう。基本的な画面の要素は、右に紹介した4つだ。これは全キャラクターに共通するぞ。だが、一部のキャラクターは、この他にも画面表示が増えるのだ。たとえばテイルスの場合は、画面の下にソニックとテイルスの距離を示すメーターが表示される。また、ガンマの場合は1度のロックオンで得たボーナスの累計が画面右上に表示され、残りタイムが5秒になると、画面の下に警告が表示される。この2キャラ以外で、特に特徴的な2キャラを下で紹介するので、参考にして欲しい。

ゲームの基本画面



① タイム表示
現在のタイム時間。時が経つほどタイムは加算されていく。なお、E－102〝ガンマ〟だけは逆に時間が減っていく。

② 獲得したリング数
スタートから獲得したリングの数が表示される。ダメージを受けるとゼロになる。また、この時に攻撃を受けるとダウンしてしまう。

③ 残りチャレンジ回数
そのキャラの残りプレイ数。ダウンする度に1回ずつ減っていく。そして、残り回数がゼロの状態でダウンするとゲームオーバーに。

④ 救出した動物アイコン
そのステージ中で助けた動物が表示される。救出した後にチャオガーデンへ行くと、解放することができるぞ。



ナックルズの場合

ナックルズは、画面の下にエメラルドレーダーが表示される。このレーダーは、ナックルズとエメラルドのカケラの距離によって反応する。色は青、黄、赤の3種類あり、赤に近づくほど近いことを表している。また、獲得したエメラルドは、画面右上に表示される。



▲エメラルドのカケラは、地面や敵の中などに隠れているのだ。



ビッグの場合

ビッグの画面は、他のキャラと比べて特徴的だ。画面左上には、釣り上げた魚の総グラム数が表示される。これは、魚釣りモードとリンクしている。また、Ⓑまたは Ⓧボタンを押すとキャストカーソルが出現する。これは、キャストする場所を決める目印だ。



▲水さえあれば、ACTステージのさまざまな場所で釣りをすることが可能だ。

CHECK ビッグにはもう1つのゲーム画面が！

ビッグの魚釣りモードでは、画面右下に糸のテンションゲージとラインの長さが登場する。テンションゲージは、魚を釣るための目安で、ゲージが上までいくと糸が切れてしまう。

魚釣りモード編



◀テンションゲージがレッドゾーンに入ると警告音が鳴る。糸が切れた場合、ビッグはダウンしてしまうぞ。

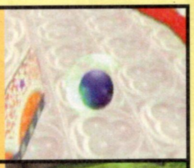
SYSTEM 3 ソニックたちの冒険に役立つアイテムはコレだ！

ACTステージの中には、ソニックたちの役に立つアイテムが数多く用意されている。アイテムは、ステージに設置されている〝アイテムボックス〟の中に入っているぞ。これを破壊すると、入手することができるのだ。また、ADVフィールド上でも〝レベルアップアイテム〟を入手することができる。これは、各キャラクターに用意されていて、獲得するとそのキャラクターのアクションが変化するのだ。

ハイスピード
一定時間走るスピードがアップする。これは、走っている状態で効果を発揮する。方向キーを軽く入力しても効果はない。



バリア
敵キャラからの攻撃を、1度だけ防ぐことができる（コースアウトを除く）。1度ダメージを受けると、消えてしまう。



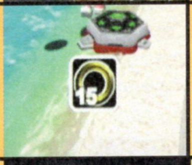
無敵
このアイテムを取ると一定時間無敵になり、ダメージを受けずに敵に触れただけで破壊することができる。



磁力バリア
磁力バリアは、キャラの近くにあるリングを吸い取ることができる。その他の機能は、バリアと変わらない。



リング
書かれている数だけリングを獲得できる。種類は5リング、10リング、ランダムリング（1～40個）の3種類。



1UP
各キャラクターの顔が書き込まれている1UP。これを獲得すると、ACTステージへのチャレンジ回数が1つ加算される。



エンブレム
ACTステージをクリアすると獲得することができる。また、ミニゲームやADVフィールド上でも入手可能。



CHECK 行き先に困ったらヒントボールに聞こう

ACTステージの各所に出現する、謎の発光体。コレに触れると、ギミックの使い方や行き先などを教えてくれる。ソニックたちの強い味方だ。ステージ上で行き先などがわからなくなったら、ヒントボールを探してみるのも、イイ手だぞ。



◀先へ進むためのヒントを教えてくれるぞ。

CHECK リングを100枚集めると？

リングを100枚集めると、ACTステージへのチャレンジ回数が1つ増える。100枚単位で増え続けていくぞ。

CHARACTER
キャラクター

個性豊かなキャラクターたちが集う『ソニック』。ここでは、各キャラクターのストーリーや豊富なアクションパターンを解説する。よく読んで、プレイする時の参考にしよう。



Dr.エッグマンの野望を打ち砕く超音速のハリネズミ

SONIC
ソニック・ザ・ヘッジホッグ



やっぱりオレが主役なのさっ!!

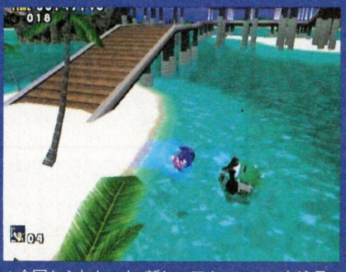
STORY

自由気ままが大好きで、何者にもとらわれない超音速のハリネズミ。今回は、ステーションスクエアで謎の液状生命体と突然出くわすことで、物語がスタートする。「なんだか、おもしろいことになりそうだ」と、いつもの調子のソニック。この後、テイルスと共に彼の工房へ向かうと、宿敵・Dr.エッグマンに襲われる。そして、この時にカオスエメラルドを利用して、世界を我がものにしようとするエッグマンの野望を知るのだった。エッグマンの思い通りにさせてなるものか！　カオスエメラルドを巡る壮大な冒険が始まった。

いわずと知れた『ソニック』シリーズの主人公。今回も、Dr.エッグマンの野望を打ち砕くため、フィールド上をところ狭しと駆け回るのだ。外見が少しイメージチェンジされ、ナイスな声で自在にしゃべり、以前よりもカッコ良くなった感じ。また、前のページで、ストーリーを進めて他のキャラと出会うことで、そのキャラが使えるようになることを紹介したが、どうやらソニックがこのゲームの〝カギ〞になっているようだ。



▲一つ一つのアクションを見ても、以前よりクールになった感じだよね。



▲今回から加わった、新しいアクションにも注目。これらを使い分けて、ＡＣＴステージのさまざまなトラップをクリアしていくのだ!!



▲ゲームを進めていくと、他のキャラと順番に出会っていくことになる。

ACTION PATTERN
アクションパターン

リングと敵を目がけてカッ飛ぶ青い弾丸!

ソニックは"超音速"のニックネームが物語るように、スピードを生かしたアクションが得意だ。特にウィンディバレーやスピードハイウェイなど、ループの多いステージで真価を発揮するぞ。また、多彩なアクションの中でも、ホーミングアタックは敵を連続して倒すのに有効な手段。アクションをうまく使い分けないと、進めないステージもあるので注意しよう。



スピンアタック

スピンアタックは、通常ジャンプとして使うことが多い。だが、ジャンプして丸まった時から攻撃判定が存在する。つまり、走っている最中に敵と遭遇しても、接近してからジャンプすれば倒すことができるのだ。もちろん、スピンアタック中にもう1度Ⓐボタンを押せば、ホーミングアタックにつなぐことができるぞ。





▲基本操作で説明したように、Ⓐボタンを長く押せば攻撃判定も長くなるぞ。

◀敵に囲まれた時などは、あわてずにスピンアタックで切り抜けよう。

コマンド Ⓐボタン

ホーミングアタック

ジャンプ中にⒶボタンを押すと、近くにいる敵へ向かってホーミングしながら攻撃してくれる、とても役立つ技。攻撃中でもⒶボタンを押すことで、次々敵に攻撃することが可能だ。敵がいない場合は、ジャンプダッシュとなり、高い場所に移動する時に役立つぞ。アナログ方向キーで方向を指定すれば、その方向に移動する。



▲むやみにボタンを連打すると制御不能になることも。



▲高い場所にあるアイテムは、コレで取れ！



◀敵が並んでいれば、敵を踏み台にしてステージを進むことができるぞ。

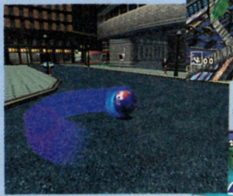
コマンド ジャンプ中にⒶボタン

スピンダッシュ

スピンダッシュはⒷまたはⓍボタンを押し続けると、その場でスピン状態になる。そして、ボタンを離すと猛スピードでダッシュするのだ。ボタンを押し続けている時、アナログ方向キーで発射方向を自由に変えることもできるぞ。なお、スピンダッシュは走っている時でも使用可能。このことも覚えておくように。



▲足場の無いところでも、勢いをつけることが可能だ。



▲スピンダッシュ後の軌道修正には注意が必要。



▶スピンダッシュでも敵を攻撃することができる。だが、敵の攻撃も受けやすい。

コマンド Ⓑ or Ⓧボタン

アイテムで追加されるアクション

ライトスピンアタック

ライトスピンアタックを発動させるためには、まず敵が側にいる時にⒷまたはⓍボタンを押し続けておくこと。そして、ソニックが青い光に包まれた状態になった時、ボタンを離せば敵をホーミングしながら攻撃することができるぞ。なお、このアクションは「太古の光」を入手しないとできないので、気をつけるように。

必要アイテム



太古の光

コマンド Ⓑ or Ⓧボタンを離す

ライトスピードダッシュ

ライトスピードダッシュもライトスピンアタック同様、ボタンを押し続けることが必要だ。そして、ソニックが「レディー…」といったらボタンを離そう。すると、リングをホーミングしながらダッシュするぞ。なお、「太古の光」を持っている場合、敵が側にいるとライトスピンアタックになってしまうので、うまく使い分けよう。

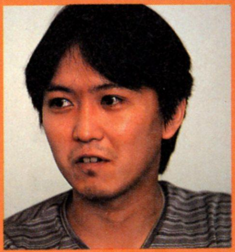
必要アイテム



ライトシューズ

コマンド Ⓑ or Ⓧボタンを離す

飯塚さんからのアドバイス!



ソニックは、ホーミングアタックをマスターすることと、テンポよくスピーディに進むこと、この2点が楽しく遊ぶコツだと思います。ホーミングアタックはジャンプしてから着地する前にもう一度Ⓐボタンを押すと、敵に向かって自動ホーミングする技です。ホーミングしてほしい方向にアナログキーを入れるのがコツで、スプリングやアイテムボックスにもホーミングするので試してみてください。スピーディに進めるコツは、アナログキーを進行方向にいっぱいまで倒して放さないこと。ループやダッシュ時など、視点が変化しても倒し続けていればスムーズに進むはずです。この2点をマスターして、ソニックのノンストップアクションを楽しんでください。

飯塚隆氏：SONIC TEAM ディレクター 『ソニック アドベンチャー』では、メインプランナーも兼任している。今回、インタビューに参加できなかったということで、ソニック&テイルスの攻略のアドバイスをメッセージに代えて、電撃読者に寄せてくれた。



ソニックに憧れる二股シッポのキツネ

TAILS

マイルス"テイルス"パウアー

長い間シリーズに出てきていたテイルスだが、今回ついに彼を使用することができるようになった(『ソニックファイターズ』を除く)。テイルスは2本のシッポを巧みに使って、危険なステージを切り抜けていく。各ステージの目的は、今までは「追いかけてきた」ソニックよりも速くステージをクリアすること。シッポを使って空を飛び、道と道の間をショートカットするなどの方法も使えるぞ。しかし、ゲーム開始直後は使用できないので注意。



▲テイルスが走っている時はシッポもクルクル回る。



◀ACTステージでは、テイルス専用のアイテムが登場する。



▲空を飛べるテイルスは、他のキャラでは見られないようなところからフィールドを眺めることができる。



▲このカオスエメラルドを使って、どんなモノを作り上げようとしているのだろう？

CHASE

ソニックと追いかけっこ!!

STORY

気が優しくて機械いじりが大好きな二股シッポのキツネ。ソニックに憧れ、いつも後ろをついてまわっていたが、突然ソニックが旅に出てしまった。残されたテイルスは、寂しさをまぎらわせるため、研究に没頭する日々が続いた。ある日、ひょんなことからカオスエメラルドを入手したテイルスは、それを動力にした飛行機を作る。そして、試作飛行機のテスト中、突然機体の調子がおかしくなって、白煙を吐きつつ近くの小島に墜落していく……。

WRITER'S REVIEW

普通のキャラでは味わえない爽快感がある!

テイルスはソニックたちとは違い、自由に空を飛び回ることができる。これが実にイイ。上空を移動できるという「自由度」がゲーマー心をくすぐるのだ。他のキャラだと地上しか動き回れないという制約があるため、フィールドを一方向からしか見られないが、テイルスは上空から眺めることができ、さまざまな場所を見ることができる。この「自由に動き回れる」というところが、爽快感を生み出しているのだろう。また、空を飛ぶことで、このゲームが細かい場所もしっかりと作り込まれているということがよくわかった。テイルスでのプレイをぜひ楽しんでほしい。



▲「空を自由に飛びたいな〜」と思ったら、迷わずテイルスを選ぶベシ！ 上空から落ちる感覚は、まるでジェットコースターのようだ。やみつきになりそう。

ACTION PATTERN
アクションパターン

シッポを使ったアクションが豊富!

テイルスのアクションは、２本のシッポを巧みに使うといったものが主体となる。特にプロペラ飛行は、ACTステージとADVフィールドの両方で活躍するだろう。これによって、ゲーム中に移動できる範囲が大きく広がるはずだ。また、走っている時には、シッポが回ったりといった細かなアクションもある。この姿がたまらなく可愛らしいのだ。

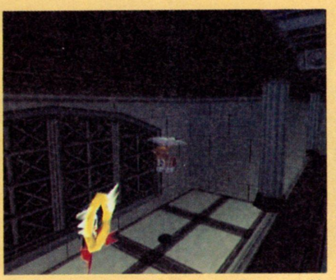


プロペラ飛行

プロペラ飛行は、ジャンプ中にⒶボタンを押すことで飛ぶことができる。この時、Ⓐボタンを長く押し続けると、さらに上昇することが可能だ。ジャンプで高く飛び、さらにプロペラ飛行で上昇すれば、ホテルの２階まで飛び上がれるぞ。これにより、普段では行けそうにない場所へも、移動することができるのだ。なお、プロペラ飛行中にⒷまたはⓍボタンを押すと、急降下するということも覚えておこう。

▼ACTステージでは、コースのショートカットに役立つぞ。





▲プロペラ飛行で上昇した後に、視点を切り替えてアイテムを探すなどのテクニックも。

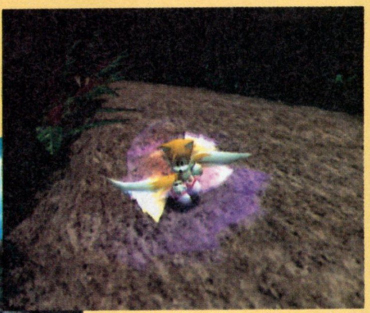
▼ACTステージなどでは、急降下を巧みに使ってピンポイントで着地しよう。



コマンド　ジャンプ中にⒶボタン

シッポ回転攻撃

シッポ回転攻撃は、かなり使える攻撃方法だ。ⒷまたはⓍボタンを押すことで、テイルスが回転し、シッポで周囲360度にいる敵を攻撃することができるぞ。敵にわざと囲まれてから使うなどのテクニックを駆使することで、ステージクリアも楽になるだろう。また、攻撃はボタンを押す度に発動する。敵が多い場合は、ボタンを連打して切り抜けること。ボタンを押しっぱなしにしても、攻撃は出ないぞ。



▼走りながらでもボタンを押すと、攻撃することが可能。クリアタイムを重視するなら走りながら敵を倒そう。



▲テイルスの体の周りが光っている時が攻撃判定のある瞬間だ。攻撃判定は短いから、ボタン連打を心がけよう。

コマンド　ⒷorⓍボタン

アイテムで追加されるアクション

必要アイテム



リズムブローチ

連続シッポ回転攻撃

リズムブローチを入手すると、シッポ回転攻撃を連続して出すことができる。連続シッポ回転攻撃を出すには、ⒷまたはⓍボタンを押し続けること。すると、テイルスが何回転もしながら攻撃するぞ。これは、ボタンを連打して攻撃を出すよりも隙が少ないのだ。だが、押しっぱなしにすれば攻撃が出続けるというわけではない。テンポ良く押し続ければ、敵が多く出現するところでも楽に進むことができるはずだ。



▲シッポ回転攻撃よりも攻撃力があるのだろうか？

飯塚さんからのアドバイス!



テイルスのゲーム目的はソニックより先にゴールにたどり着くこと。ソニックも弟分のテイルスのために、ちょっとゆっくり走ってくれていますが、油断をするとすぐに追い抜いて行ってしまいますので、ソニックの現在地を画面下のメータでいつも確認しておくといいでしょう。そして何といってもプロペラ飛行を上手に活用することが、テイルスプレイのカギです。空を飛んでソニックには行けないショートカットを見つけましょう。ショートカットできる場所には、緑色のダッシュリングがありますので、これを見つけた時は積極的に中をくぐるように飛行してみてください。最後に、気をつけてほしいのが飛行時間についてです。長くⒶボタンを押しているとテイルスは疲れてしまうので、時にはボタンを放して飛行することも大切です。



世界中に散らばった マスターエメラルドを探せ!

KNUCKLES

ナックルズ・ザ・エキドゥナ

TREASURE HUNTING

宝探しの冒険が果てしなく続く!

ナックルズは、今までソニックのライバルとして登場してきた。そして今回、ついに主役級の扱いになったのだ。ナックルズの故郷などの秘密も明らかになるぞ。ゲームの目的は、砕け散った〝マスターエメラルド〟を集めるというもの。まちがえてカオスエメラルドを見つける、なんてこともあるのかも?



▲マスターエメラルドを探すため、世界中を飛び回るナックルズ。

STORY

物心ついた時から、〝マスターエメラルド〟を守護するという役目を持って暮らしてきたナックルズ。そんなある日、大切なマスターエメラルドが何者かの手によって砕かれ、世界中に散らばってしまったから大変だ。砕かれたカケラを集めて元に戻すため、広大なフィールドを駆け回る探索の旅に出るのだった。

ACTION PATTERN
アクションパターン

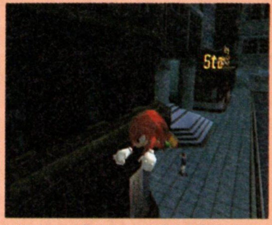
自由自在に動き回れ!

ナックルズのアクションは、パンチによる攻撃や滑空での移動など、必要と思われるものがほとんどすべてそろっている。ある意味、完璧なキャラクターといえるだろう。滑空飛行でフィールドを飛び回り、カベ登りで絶壁をはい上がるといったトリッキーなアクションを使いこなし、すべてのフィールドとステージをくまなく探索し尽くすのだ。



滑空飛行

ジャンプ中にⒶボタンを押し続けることで、滑空飛行が可能だ。滑空中にアナログ方向キーを使うことで、360度の範囲に移動することができるぞ。

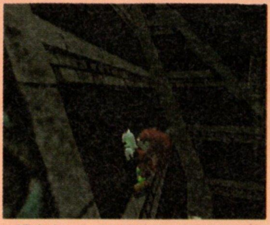


▲滑空中にⒶボタンを離すと落下する。落下中でも再度滑空できるぞ。

コマンド ジャンプ中にⒶボタン

カベ登り

カベに近づくと、自動的に張りつくことができる。登っている最中はアナログ方向キーで移動できるぞ。Ⓐボタンを押すと、ジャンプすることも可能だ。



▲滑空中にカベに衝突しても、カベに張りつき、登ることができるぞ。

コマンド カベに正面から衝突する

パンチ攻撃

ⒷまたはⓍボタンを押すことで、パンチ攻撃を放つことができる。ボタンを連打すると、連続して3発攻撃を出し、最後には、ダッシュパンチを繰り出すのだ。



▲パンチの先に出ている光にも攻撃判定があるぞ。

コマンド ⒷorⓍボタン

アイテムで追加されるアクション

必要アイテム



シャベルクロー

穴掘り

シャベルクローを入手すると、地面に穴を掘れるようになる。そこでⒶ+ⒷorⓍボタンを同時に押すと、地中のアイテムをゲットできるぞ。

コマンド Ⓐ+ⒷまたはⓍボタン同時押し



ソニックを尻に敷く？ 心優しきオテンバ娘

AMY

エミー・ローズ

ESCAPE

エッグマンの追っ手から1羽の小鳥を守り切れ！

ゲームギア時代から久々の登場となるエミー。外見もショートカットになって、イメージ一新！　だけど、性格の方は押し掛け女房的にソニックの後を追うなど、昔とあまり変わってないようだ。今回は、しつこく追いかけてくるエッグマンのロボット〝ZERO〟から、偶然助けた小鳥を守りきるのが目的なのだ。



▲いったい、このロボットはどこまで追いかけてくるのだろうか。

STORY

ステーションスクエアで買い物をしていたエミー。すると、突然大きな影がエミーを包み込んだ。そして、エミーの頭の上に１羽の小鳥が落ちてきた。間もなく、奇妙なロボットが出現。どうやらこの小鳥は、Dr.エッグマンのところから逃げてきたらしく、それを追ってやって来たようだ。小鳥を守るため、エミーは逃げ続ける。

ACTION PATTERN アクションパターン

巨大ハンマーを振り回せ！

エミーのアクションは、主に巨大なハンマーを使ったものが多い。巨大なハンマーは抜群の攻撃力を誇り、手が届きそうにないアイテムを取ることもできる万能なグッズなのだ。また、走り出すまでの動作が特徴的なエミー。スピードに乗るのに多少時間はかかるが、走り出せばソニック並のスピードを出すことができるぞ。



ハンマー攻撃

BまたはXボタンを押すと、ピコピコハンマーで攻撃するぞ。これで〝ZERO〟を転ばすことが可能だ。ただし、あまり攻撃すると転ばせなくなるので注意！

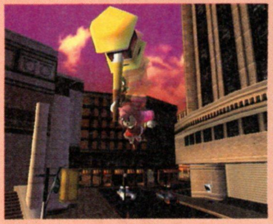


▲巨大なピコピコハンマーは、リーチがあるため遠くの敵も倒せるぞ。

コマンド　BorXボタン

ハンマージャンプ

走り中にⒷまたはⓍボタンを押すと、ハンマーを地面に叩きつけて、通常よりも高くジャンプできるぞ。独特な攻撃のため、馴れるには多少時間がかかるだろう。



▲放物線を描きながらハンマーを振り下ろす。こんなユニークな攻撃も。

コマンド　走り中にBorXボタン

ジャンプアタック

ジャンプ中にⒷまたはⓍボタンを押すと、空中前転しながらハンマー攻撃を出すことができるぞ。前転するため、攻撃のタイミングをとるのが難しい。



▲自分よりも高い場所にいる敵を倒す時に有効なアクションだ。

コマンド　ジャンプ中にBorXボタン

アイテムで追加されるアクション

必要アイテム

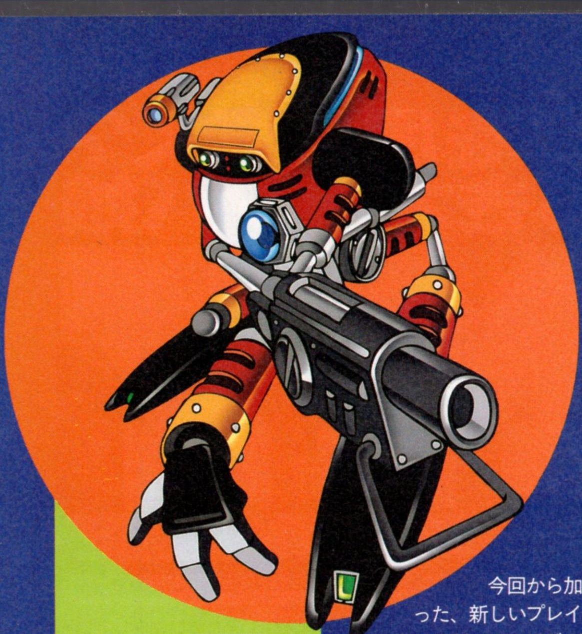


戦士の羽根

回転ハンマー

ⒷまたはⓍボタンを押しながらアナログ方向キーをぐるぐる回すと、360度に攻撃を出すことができる。長時間回転すると、フラフラになるので、気をつけよう。

コマンド　BまたはXボタン＋アナログ方向キー



Dr.エッグマンの命令に疑問を抱く心優しきロボット

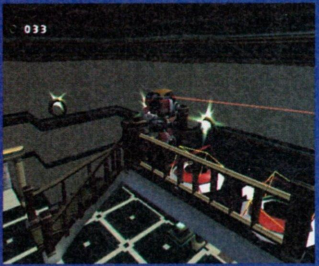
E-102"γ"

E－102"ガンマ"

SHOOTING

エッグマンの命令により
目標物を破壊する!!

今回から加わった、新しいプレイヤーキャラだ。E－102"ガンマ"は、Dr．エッグマンが作った射撃用ロボットで、アクションも今までの『ソニック』にはなかった新しいものばかり。そんなE－102"ガンマ"のステージの目的は、時間制限内にゴール地点にいるターゲットを破壊するというものになっている。



▲エッグマンに作られたということは、ソニックたちと戦うことになるのか？

STORY

カオスエメラルドを集めるため、Dr．エッグマンの手により作り出されたE－102"ガンマ"。エッグキャリアの搭乗権をかけて、同じシリーズのロボットと戦うなど、エッグマンの命令には忠実に従う。やがて、精鋭部隊の1機としてエッグキャリアに搭乗した彼は、「しっぽの生えたカエルを探せ」という命令を受けるのだが…。

ACTION PATTERN
アクションパターン

敵をロックオン!

E－102"ガンマ"のアクションは、照準レーザーやガン発射などシューティング要素の強いものが多い。また、照準レーザーは、敵を攻撃するという以外にもアイテムなどを入手する時にも便利なアクションだ。この他にも、ロボットのため水に入れないというマイナス面はあるが、変型などロボットならではのアクションが多数用意されている。



照準レーザー

どんな行動をしていても、Ⓑまたは⊗ボタンを押し続けている間は照準レーザーが点灯する。そして、照準レーザーに敵が重なるとロックオン状態になるぞ。



▲アナログ方向キーを使えば、一度に複数の敵をロックオンすることが可能。

コマンド　BorXボタン

ガン発射

照準レーザーで敵をロックオンしている状態で、押しっぱなしにしているボタンを離す。すると、自動的にロックオンした敵目がけて狙撃し始めるぞ。



▲ガン発射をしている間でも、E－102"ガンマ"は動くことができる。

コマンド　BorXボタンを離す

変　型

プールの上などを走ると、自動的に下半身が変型し、上り坂や下り坂など地形の影響を受けない等速走行モードになる。ジャンプをすると元に戻るぞ。



▲どんな地形でも影響を受けず、スムーズに走ることができるぞ。

コマンド　アナログ方向キー

アイテムで追加されるアクション

必要アイテム



高出力ブースター

ホバーリング

ジャンプ中にⒶボタンを押し続けることで、ホバーリングする。ホバーリング中はゆっくりと高度を落としていき、Ⓐボタンを離すと落下状態になるぞ。

コマンド　Aボタン押しっぱなし



突然いなくなった親友のカエルを探し出せ!

BIG THE CAT

ビッグ・ザ・キャット

FISHERMAN

いなくなったカエルをルアーで釣り上げる!

ビッグも今回から加わった新キャラだ。外見はガッシリしているが、性格はのんきでおっとりしている。ネコのクセに釣りが大好きらしく、常に釣り竿を持っている。ステージの目的は、この釣り竿を使って友達のカエルを釣り上げることだ。カエル以外にも、魚などを釣り上げることができるぞ。



▲外見からしても、今までの『ソニック』にはない新しいキャラクターだ。

STORY

ビッグは遺跡の近くで仲良しのカエルと一緒に、のどかでゆっくりとした生活を送っていた。そんなある日、カエルがカオスエメラルドを飲み込んでしまい体に異変が起こる。そして突然、ビッグの前から姿を消してしまう。愛用のロッド（釣り竿）とルアーを手に、ビッグはカエルを探す旅に出るのだった…。

ACTION PATTERN アクションパターン

リアルな釣りを体験!?

ビッグのアクションは、釣り竿と自慢の怪力を使った独特なものになっている。その中でも、もっとも特徴的なものは、なんと言っても「釣り」だろう。魚のいる池にキャストを行うと、『ゲットバス』さながらの魚釣りモードになって、釣りを楽しむことができるのだ。この情報に関しては、次号以降で詳しく紹介&攻略するのでお楽しみに！



力持ち

Ⓑor⊗ボタンを使うと、他のキャラクターが持つことができないようなモノまで動かすことができるのだ。持つ以外にも、投げたり引いたりすることができる。


▲力持ちのビッグなら、街の柱なども移動させることができる!?

コマンド Ⓑor⊗ボタン

キャスト

Ⓑまたは⊗ボタンを押し続けていると、キャストカーソルが現れる。カーソルを水辺に投げ入れ、無事に成功すると「魚釣りモード」に切り替わるぞ。


▲このキャストカーソルに向かって、ルアーを投げ込むのだ！

コマンド Ⓑor⊗ボタン押しっぱなし

ルアー攻撃

キャスト同様、Ⓑまたは⊗ボタンを押し続けることで、カーソルが現れる。カーソルを敵に合わせた状態でボタンを離すと、敵目がけてルアーを投げるぞ。


▲敵が近くにいる場合は、釣り竿で直接攻撃することができるぞ。

コマンド Ⓑor⊗ボタンを押し続けてから離す

アイテムで追加されるアクション

必要アイテム


ライフベルト

水面移動

ライフベルトを入手して水中に入ると、ライフベルトが自動的にふくらみ体が水面に浮かぶ。この時、アナログ方向キーで自由に移動することができるぞ。

コマンド オート

STORY攻略
ストーリー



ここからは、ステーションスクエアからウィンディバレーまでのゲーム序盤を徹底攻略！　ステージの総リング数をはじめ、敵キャラの攻撃パターンや見逃しやすいポイントなど、すぐに役立つ情報が満載だ！



物語の始まりはいきなりカオスとの戦闘!
STATIONSQUARE
ステーションスクエア

Dr．エッグマンがマスターエメラルドの中から復活させた「謎の液状生命体カオス」。カオスエメラルドを体内に取りこむことでパワーアップし、より強力な姿へと変身する。

カオスにダメージを与える手段はホーミングアタックのみ。それ以外の攻撃は一切通用しないので気をつけよう。ちなみにカオスは、3回ホーミングアタックを当てさえすれば、意外とあっさり倒せるのだ。



▶走り続ければ攻撃をすべて避けられる。

▲上空から腕を伸ばしている間は、逃げ回るしか手はないぞ。

VS. BOSS

マスターエメラルドから復活した謎の生命体
CHAOS
カオス

必勝法 正面からホーミングアタックだ!

カオス戦で絶対にマスターしておかなければならないアクションは「ホーミングアタック」。ジャンプ中に再度ジャンプボタンを押すのだが、この時のジャンプは垂直にすること。また、アナログ方向キーを必ずニュートラルにしてからホーミングアタックを出すこと。この2つのコツを意識して戦っていけば簡単に倒せるはずだ。



▲カオスが正面にくるように移動して、ホーミングアタックを繰り返そう。ただ、あまりに距離が遠いと届かないので注意。



▼一度攻撃が当たると、カオスは液状になって移動する。この間は攻撃できないので、元の姿に戻るまでひたすらガマン。



▲1個でもリングを取っておけば、攻撃をくらってしまっても死なずにすむぞ。

カオスの攻撃パターン

①腕伸ばし攻撃

一瞬だけ力を溜めて、ソニックめがけて腕を伸ばして攻撃してくる。スピードが速く、リーチも長いため、見てから回避するのは難しい。常にフィールドを動き回っていよう。



②回転攻撃

その場で両手を広げ、回転しながらソニックに近づいてくる。攻撃範囲は広いが、垂直ジャンプからのホーミングアタックは当たるので、間合いを取っていれば問題ない。





アクションステージ1

EMERALD COAST
エメラルドコースト

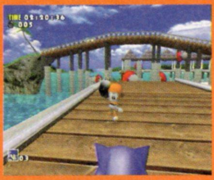
このページからは１番初めのアクションステージ、エメラルドコーストを徹底攻略していく。隠されたアイテムの場所や詳しいギミックの紹介など役に立つ情報がいっぱいだ！

リゾート気分で浜辺を一直線

エメラルドコーストは、かがやく海とまぶしい太陽が美しい、海辺が舞台。波が押し寄せる浜辺や、カモメなどの演出部分も必見だ。中には、その波がソニックの行く手を阻むこともあるぞ。また、後半には洞窟もあり、なかなかバラエティに富んだステージ構成になっているのだ。

ちなみに、このステージのソニックの目標は、飛行機に乗って墜落したテイルスの救出。救出に成功すると、テイルスを使用することができるようになるぞ！

登場する敵キャラクター



キキ

爆弾を投げてくるサル型ロボット。木の上から投げてくる場合もあるので、注意が必要だ。



リノタンク

高出力装甲車型ロボット。パワーをためて体当たりをしてくるぞ。ステージ前半で登場する。



スイープ

アメンボ型のロボットで、水面をすべるように移動してくる。動きはかなり速いので要注意。

冒険へ出かける前に心がけたいこと

あくなき探求心が思わぬ発見を生み出す!?

このコースははじめのステージだけあってそれほど難しくなく、何も考えなくてもクリアできるハズ。だが、注意深く進むことによって、１ＵＰなどの隠されたアイテムや、進路なども見つけることができるので、方向ボタンによる視点変更などで怪しいと思った所をくまなく調べていこう。

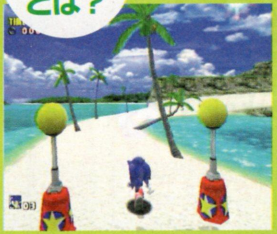
また、敵キャラクターの出現する位置などを覚えるのも、攻略の重要な要素の１つだぞ！



◀ただやみくもに突っ走るのではなく、注意深くあたりを見回すことも重要なのだ！

ポイントマーカーとは？

ステージ中に点在するこのマーカーは、いわばチェックポイントのようなモノ。ここを通過しておけば、ミスをしてもそのマーカーの位置からの再スタートが可能になる。



◀マーカーを発見したら、とりあえず通過しておこう。

スタート!! ここで操作を覚えよう

スタート時に注意することは特にない。とりあえず、このエリアで、ソニックの基本操作をひと通り試して、慣れておこう。ちなみに、スプリングのギミックも存在するので、ここでその特徴を把握しておこう。また、スタート時のソニックは、リングを１つも持っていない。この状態でダメージを受けると、無条件でワンミスとなってしまうので要注意だ。



◀敵やパラソルを使って、攻撃の練習などをするのも1つの手だ。

CHECK POINT
スタート直後のアイテムBOX

スタート時に後ろを振り向くと、リングの入ったアイテムボックスが３つ置いてある。もちろん、逃さずＧＥＴしておこう。



▲これを知っていると、大幅に差がつく。

●ギミック紹介●
スプリング

ステージのいたる所にある、星のマークのついたスプリング。このスプリングに触れると、ものすごい勢いで自キャラが飛んでいく。中には複数のスプリングを利用した、ダイナミックなギミックも存在するぞ。とりあえず、スプリングを発見したら飛んでみよう。きっと新たな発見に出会えるハズだ。



▲スプリングで飛んだ後は、アナログキーで落ちる方向を調整しよう。足場のないところに落ちると一発昇天！

第2ポイント ★本能のままに★ 突っ走れ!!

このエリアは、普通に走っても簡単に通過することができるが、実はアイテムが2個隠されているので注意深く調べてほしい。詳しくは右のカコミで説明しているぞ。

また、このエリアでは新しいギミックのスプリングが登場する。このスプリングに乗った後は、アナログキーを上に入れ続けるようにしよう。



CHECK POINT

丘の上と丘の裏

ジャンプ台の手前にある左側の丘に、2つのアイテムBOXが隠されている。1つは丘の上の少し手前に戻ったところ。ここには、リングの入ったアイテムBOXが隠されている。そして、さらに左の海に向かって丘からくだると、1UPの入ったアイテムBOXがあるのだ。これを見逃す手はないぞ!!



▶一見落ちてはいけないようなところだが、思いきってジャンプせよ！　ときには勇気も必要なのだ。



▶わずかな浅瀬に、1UPの入ったアイテムBOXを発見！　忘れずに取っておこう。

橋を渡る前に…

巨大シャチが現れる前の広場の隅には、リングの入ったアイテムBOXがあるので、忘れずに取ろう。また、その先のつり橋は、シャチが飛び込んだ時の波でゆれているため、走りづらくなっている。しかし一定時間待てば、自然と波が収まり、走りやすくなるぞ。





◀▲波がつり橋をゆらしているので、とても走りづらいが、少し待てば波は収まるぞ。

第3ポイント ★巨大なシャチに★ 追いつかれるな!!

ゆれるつり橋を渡りきりさらに先に進むと、そのつり橋をゆらしていた巨大シャチが、ソニックめがけて突進してくる。この大迫力のシーンは、エメラルドコースト最大の見せ場だが、のんびり見ているとあっという間にやられてしまうぞ。右のカコミを参考にして巨大シャチに対処して欲しい。

CHECK POINT

ダッシュパネルをしっかり踏んでいこう

巨大シャチの猛攻から逃げのびるためには、橋に設置してあるダッシュパネルを踏んでいくことが必要不可欠。基本的に、1つめのダッシュパネルを踏めばソニックは勝手に走ってくれるので、意外と簡単にシャチの突進から逃げることができるハズ。ただし、念のためアナログキーを上に入力しておこう。



◀画面の視点がいろいろな角度に切り替わるが、ソニックは勝手に進んでくれるぞ。







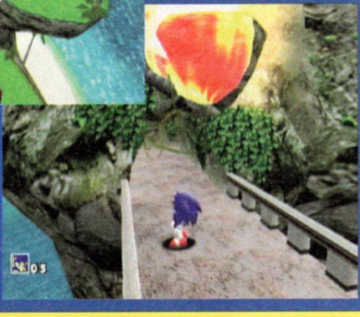
シャチの追撃をふりきれ!!

第4ポイント 高台に向かって一直線!!

高台に登り、橋を渡って洞窟の入り口にたどり着くまでがこのエリアの主な内容だ。まずはスプリングを利用して、高台に登っていこう。この場面では、スプリングではねたあと、アナログキーを上に入れておけば、軽快に上へ登っていけるぞ。高台に登ったら、橋をわたり洞窟の入り口に向かおう。この時、入り口の上にいるキキが爆弾を投げてくるので注意。ここは無視して一気に駆け抜けるのが得策だ。



▲すばやく登りたいのなら、アナログキーは上に入れっぱなしで行こう。



▶どうしても、洞窟前のキキを倒したいのなら、投げてくる爆弾をつかんで、投げ返してやろう。

●ギミック紹介●

フィールドに吹く風を利用しよう!!

高台の洞窟に続く橋には、2カ所だけ穴が開いている所がある。一見、落ちると助からないように見えるが、実は下から風が吹いているので、足を踏み外しても体が浮き上がり、助かるという仕掛けなのだ。



◀この風の仕掛けは、他のステージにも存在するぞ。

CHECK POINT

3つのアイテムBOXを見逃すな!!

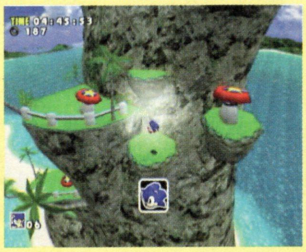
コツをつかめば簡単に登れてしまう高台だが、実はこの高台の裏側に、3つのアイテムボックスが設置されている。しかも、すべてランダムリングなので、運が良ければ一気に100個を集めることも可能だ。トライアル時などのリング集めにも最適。



◀何枚取れるかは運次第。最大120個のリングが手に入る!!

1UPアイテムは逃さずGET!!

高台を登っていく途中にある1UPアイテムは、目立つ所にあるのですぐ見つかる。取り方のコツは、一度スプリングの間にある小さな足場に立ってから、アイテムのある方向に小さくジャンプするだけ。取ったら右側のスプリングに飛び移ろう。



◀垂直に小さくジャンプしてから、キーを入れるようにすると吉。

第5ポイント 洞窟の中は危険がいっぱい!?

ここから、今までのフィールドとは雰囲気の違う洞窟内が舞台。狭い洞窟内部を生かした、独特のテクニックが要求されるエリアだ。最大の特徴は、進路が2つに分かれているという点。また、洞窟内に存在する息をのむほどの巨大な滝も、大きな見どころのひとつだ。

ソニックならではのテク 普通は行けないトコロも行けるかも!?



スピンダッシュは急な崖を登れたり、普通のジャンプでは届かない所にまで移動することができる、奥の深い技。通常では行けないような所に移動できたりするので、ぜひ使いこなしたい技だ。

CHECK POINT

2つの進路を使い分けよう!!

洞窟内の巨大な滝の横を通っていくと、上と下に入り口が分かれている地点に突き当たる。どちらから行ってもゴールには着けるが、それぞれの道の内部はかなり違う。下にその違いと目的ごとの用法を書いてみたぞ。

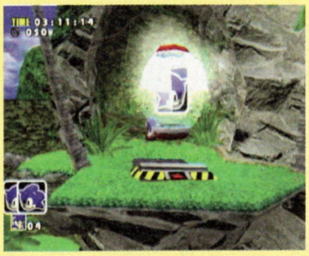


上の入り口



近道するなら迷わずこちらへ進め!

上の入り口の内部は、複数のスプリングで構成されている。1個めのスプリングに触れれば、たちどころに出口に到着。



◀スプリングで自動的に出口に送られ、その上1UPアイテムまでGETできる! やはり、こちらを選ぶ方が得策と言えるかも。

下の入り口



小動物を集めておきたいならこっちでキマり!!

下の入り口は、地底湖に浮かぶ岩場で構成されている。ここには、スイープがたくさんいるので、小動物集めにはもってこいだ。



◀湖に浮かぶ岩場は、足場が不安定なので注意が必要だ。また、あまり長く湖にもぐり過ぎると、ソニックはおぼれてしまうので気をつけよう。

第6ポイント
カベ走りで一直線!!

このエリアでは、カベ走りをうまく使って、通り抜けよう。ただし、カベ走りは走行スピードをかなり上げないとできないので、助走は十分に行うように。また、カベにあるダッシュパネルに乗ると、自動的に次のポイントまで送り出されてしまうことを覚えておこう。

CHECK POINT
リングは逃さず取っておきたい!!

次のポイントに続く道の横には、大きめの浅瀬があり、そこにはリングがいくつか落ちている。トライアルなどで、記録に挑戦している時は、こういうリングたちも軽視はできないぞ。また、浅瀬をさらに左へ行くと右側の大きい道とは他に、次のポイントへの抜け道があることも覚えておこう。


▲リング数を競うには、こういう見落としがちな部分がモノを言うのだ！

第7ポイント
ギミックを使いゴールへ急げ!


▲このエリアで初めて登場するヒントボール。

このエリアを越せばこのステージは終了する。だが、最後のエリアと言っても、それほど難易度は高くなく、クリアは比較的楽なハズだ。ただし、物陰などに有効なアイテムが隠されているので、逃さずにGETしておこう。また、このエリアでは、ジャンプパネルという新しいギミックが登場するぞ。

●ギミック紹介●
ダッシュパネル

このエリアで初めての登場となる、パネル。１番と記されたパネルを踏み、ジャンプするとソニックが２番のダッシュパネルに飛んでいき、さらにジャンプすると３番のパネルに飛ぶ。これを繰り返して移動していく仕掛けだ。ただし、１番以外のパネルは早めにジャンプしないと、そのまま下に落ちてしまうので、注意が必要。コツは、ジャンプボタン連打だ。これが一番確実な入力法になる。



▲▶基本はジャンプボタン連打でOK。ただし、場合によっては途中でワザと落ちることも必要になってくるかもしれないぞ！

CHECK POINT
意外なところに1UPが!!

ダッシュパネルで、ヒントボールに向かう坂の途中で立ち止まってそのまま横に降り、進行方向とは逆の方へ回り込むと、１UPの入ったアイテムボックスを発見できる。ただし、タイムアタック中の場合は無視した方がいいかも。


▲これを知っているか知らないかでは、かなり大きな差だ。ぜひ覚えておこう。

パネルの3番は要チェック!!

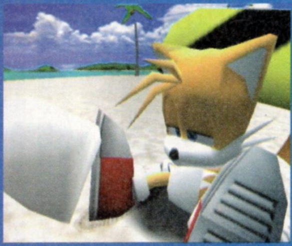
ジャンプボタンを押すごとに先に進む仕掛けのパネルのギミック。だが、３番のパネルに飛んだときにワザとジャンプせずに下に落ちると、ランダムリングを入手することができる。手に入れた後は、近くにあるスプリングを使えば先に進めるぞ



▲ワザと途中で落ちる、というテクニックは先のステージでも有効かも？

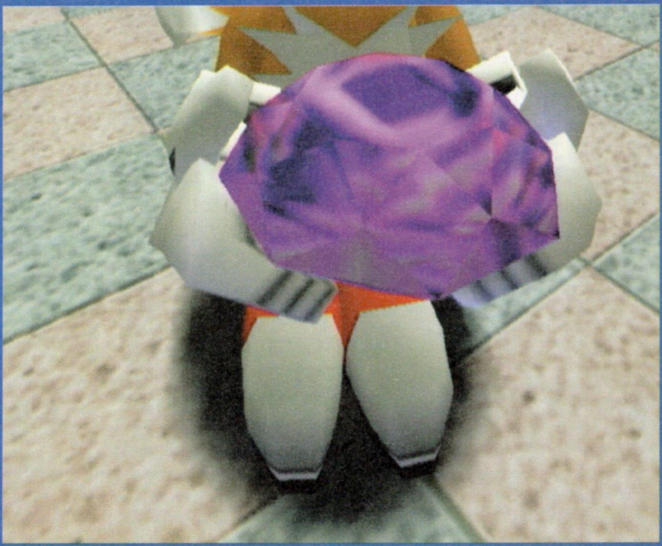
無事テイルスを救出!!

ダッシュパネルでジャンプをして、白い砂浜に降り立つと、あとは走るだけで気を失っているテイルスを助けることができる。これでこのステージは終了。ちなみに、次のステージからテイルスは、ソニックの後を付いて回るようになるぞ。


▲飛行機が墜ちた場所に行ってみると、気を失っているテイルスが……。



◀開発中の飛行機のテストを行っていたテイルスが、手にしていたモノは……!?



大冒険への出発点！いろんな施設がいっぱい！
STATIONSQUARE
ステーションスクエア



駅やカジノや高速道路。さらには遊園地やリゾート地まで、もはやなんでもアリの巨大都市、それがステーションスクエアだ。とにかく、いろいろな施設があるので、一度隅々まで歩き回って、その街並みと施設の場所をチェックしておきたいところだ。また、街の人たちの話に耳を傾けることも重要だぞ。

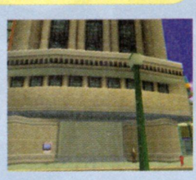
オレの愛する街をバッチリ紹介するぜ！

トゥインクルパーク



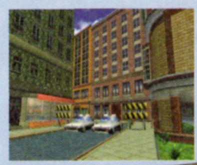
年中無休の遊園地。中には、お城やジェットコースターなど、いろいろなアトラクションがある。女の子と入りたい場所。

正体不明のビル



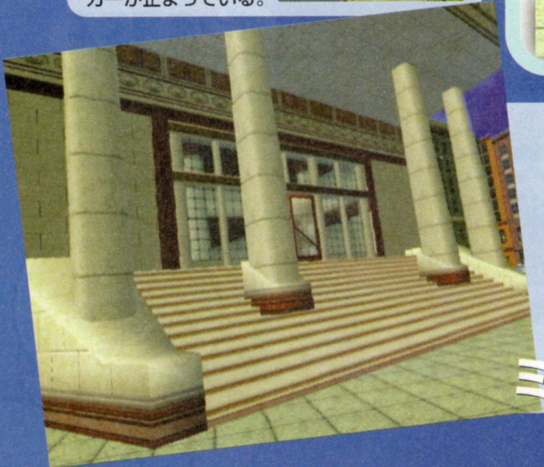
いつもシャッターが閉まっている、謎のビル。いつか入れるようになるのだろうか？　気になるところだ。

市役所前へ



カオスと戦った市役所前へと続いている。現場検証のため立ち入り禁止となっているらしく、パトカーが止まっている。





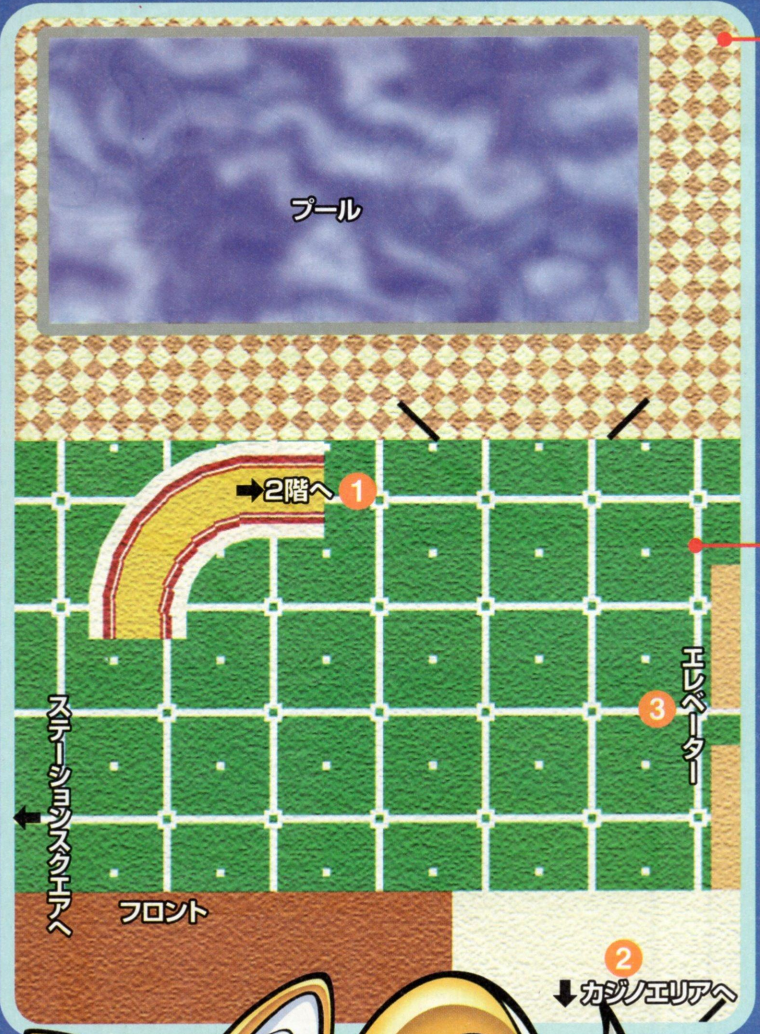
ステーションスクエア中央駅

駅は、ステーションスクエアともう１つのアドベンチャーフィールドをつなぐ、唯一の交通手段。それだけに全編を通してお世話になることも多くなるハズだ。また、ホテルと同様に、ここからもカジノへ出入りが可能になっているぞ。当然、駅員さんや乗客などもいるので、そこから情報を得ることもできるのだ。

ミスティックルーインへ一直線！



◀電車の近くにいる駅員の切実なつぶやきも、この駅の見どころの1つ？



エメラルドコーストへ



プレイヤーが最初にプレイすることになる、エメラルドコーストの入り口。オープニングデモの後は、迷わずここに入るようにしよう。ちなみに、テイルスがプレイヤーキャラの時は、この入り口に閉ざされた扉が現れ、エメラルドコーストには入ることができなくなる。

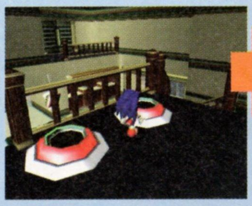
ホテル



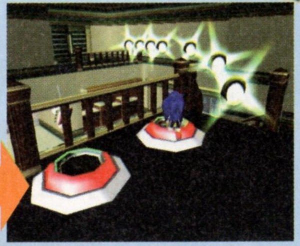
このホテルには、カジノポリスの入り口や、チャオガーデンへのエレベーターなどが設置されている。とくにチャオガーデンは、VMを持っているプレイヤーなら、かなりお世話になる施設。足しげく通うプレイヤーも多いハズだ。

① 2階にある謎の装置

この装置を踏むと、メダルが目の前に現れる。しかしその並び方がちょっと意味深。なにか秘密があるのだろうか?



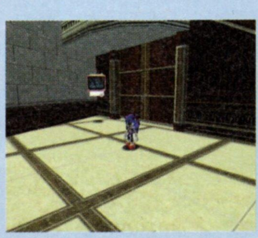
▶リングは装置を踏むだけで現れる。これを繰り返せば…。



リング取り放題!!

② カジノポリスへの入り口

ホテル内には、アクションステージであるカジノポリスのある通りへの入り口がある。だが、ここは夜にならないと入れないらしい。おとなしく他のアクションステージをクリアするしかないのか? それとも夜になるまで待ってみる?



▶入り口付近の客たちにも話を聞ける。何かいい情報はないかな?

③ エレベーター チャオガーデン&チャオスタジアム

ホテルにあるエレベーターを上がると、チャオガーデンやチャオスタジアムに行くことができるぞ(詳しくはチャオのページ参照)。気が向いたらぜひ足を運んでみよう。



▲チャオガーデン。ここで自慢のチャオを育てよう。



◀チャオスタジアム。ここで育てたチャオをレースに出せるぞ。





この街からいろんな場所に行けるんだ

大自然に囲まれた神秘のジャングル！
MYSTIC RUIN
ミスティックルーイン



ミスティックルーインは、切り立った岩山と絶壁の海岸に囲まれた、自然にあふれるＡＤＶフィールドだ。ここではDr.エッグマンと戦ったり、アイテムを使ってACTステージへ移動するなど、さまざまなイベントが待ち受けているぞ。

僕の故郷は森の中にある！

ステーションスクエアから電車に乗ると、広大な自然に恵まれた土地、ミスティックルーインにたどり着く。このあと、テイルスの工房へ向かうとDr.エッグマンが現れるぞ。エッグマンを倒したあとは、ウィンディバレーの入り口へ移動しよう。だがこの時、緑色をしたカギを持っていないと、ACTステージに入ることができないので要注意！



▲ヒントボール以外にも、フィールド上にいる人たちと話すことによって貴重な情報を得ることができるぞ。



▲この装置と同じ色の石を持ってくると、ACTステージのウィンディバレーへ移動可能になる。



そびえ立つ岩山

駅のそばなどにいる探索員たちが、先に行けないと言っている場所がここだ。今は切り立った岩山だが、ゲームが進んでいくと、この中に入ることができるのだ。この部分は、次号以降で攻略していくぞ。



◀そびえ立つ岩山。だが、ゲーム序盤はあまり関係がない。

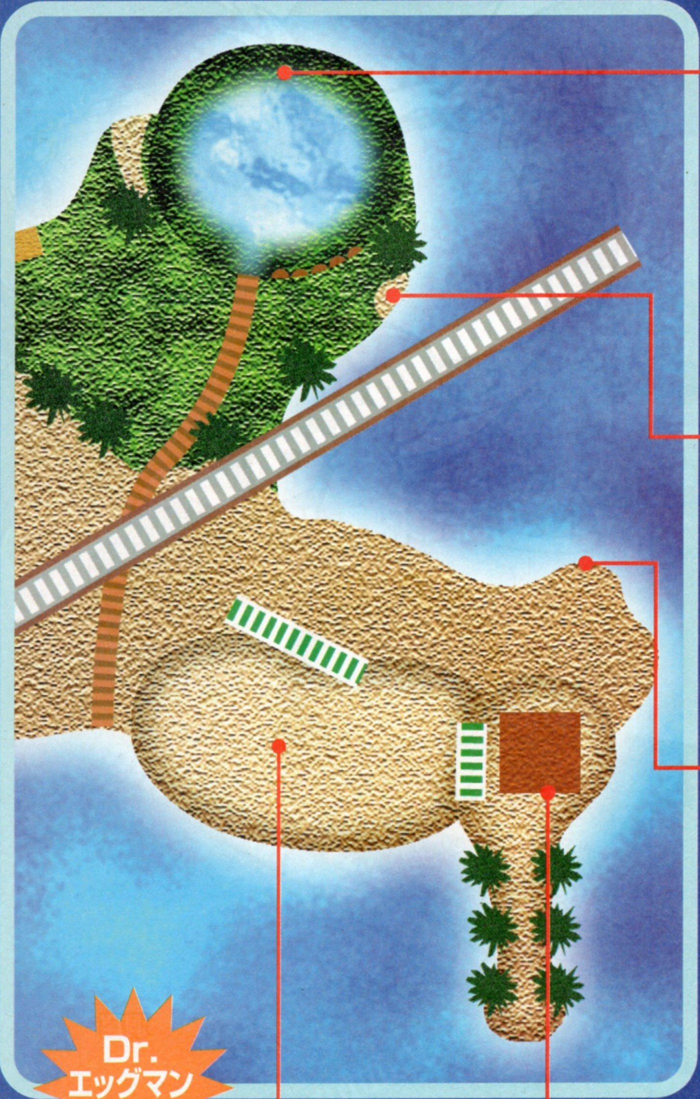
無人駅

ここが、ソニックたちが１番最初に訪れる場所だ。中には駅員も誰もいない、無人駅になっている。また、１階からイカダ乗り場へ移動することができる。だが、ゲーム序盤ではイカダは置いていない。

▼駅から線路に出ることも可能。



▲今のところ何もないイカダ乗り場。



滝つぼ

滝つぼの中を見ると、滝の横に少しだけへこんでいる場所がある。この中にはチャオのタマゴが隠されているのだ。取り出すためには、滝つぼの階段の側にある、石の台を押そう。すると、へこんでいるところから、チャオのタマゴが飛び出すぞ。



▲この石の台は、触れるだけで奥に引っ込むぞ。

◀滝つぼの仕掛けから、この変わった色のタマゴが飛び出す。

ウィンディバレーの入り口

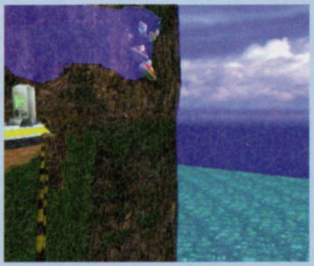
ウィンディバレーに行くためには、緑色をした石を装置に置かなければならない。その石は、Ｄｒ．エッグマン戦が終わった後、テイルスの工房の前で見つかるぞ。入るための手順を詳しく説明すると、スタートの無人駅→テイルスの工房→ウィンディバレーの入り口といった順番になる。この手順を守って、ウィンディバレーへ行こう。



▲緑色の石を投げつけても、自動的に装置へ吸いよせられて入り口は開く。

トロッコ乗り場

この洞窟の中には、トロッコ乗り場と見張り番のサルがいる場所がある。見張り番のサルは、攻撃してもダメージを与えられないので、無視してかまわない。トロッコの方は、乗るとチャオガーデンに移動することができるぞ。なお、ミスティックルーインのチャオガーデンは、滝や空が見えるなど、自然の中に設置されている。



▲この柵を越えるとダウン状態に。飛び越えないように注意しよう。

Dr.エッグマン襲来!!

テイルスの工房へ向かおうとすると、Dr.エッグマンがエッグホーネットに乗って襲撃してくる。ここの戦い方は、P.105のエッグマン戦で紹介しているので、そちらを参照しよう。



◀カオスエメラルドを奪おうと、必死になっているぞ。

テイルスの工房

Ｄｒ．エッグマン戦が終わると、テイルスの工房前に緑の石が落ちている。これが上で紹介している装置のカギだ。また、工房の屋根に登ってトロッコ乗り場の方を見ると、エンブレムが置いてある場所を発見できるぞ。



▼屋根に登り、方向ボタンで視点を切り変えると、エンブレムが見える。

▲緑の石を持つと、装置のカギということがわかるぞ。



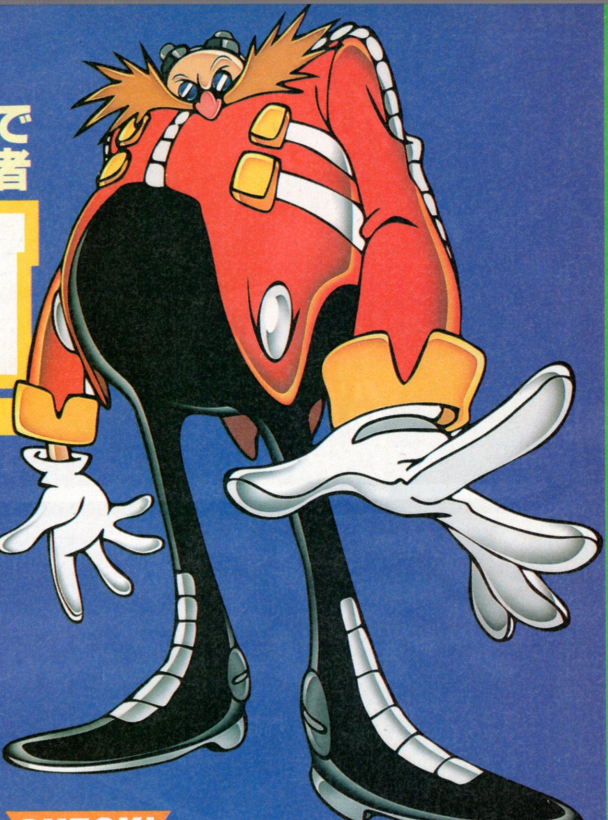
オレの故郷もここから行けるぞ！

VS. BOSS

最新メカ「エッグホーネット」で行く手を阻む天才科学者

Dr.EGGMAN

Dr.エッグマン





◀エッグマンの狙いは、テイルスが持っているカオスエメラルドだ。



▶エッグマン戦のフィールドにはリングが15個ある。すべて取ってから倒すようにしよう。

『ソニック』シリーズ通して、過去に何度もソニックたちの邪魔をしてきたDr．エッグマン。今回はマスターエメラルドの中に眠る強大な怪物を復活させて、すべてを破壊しようとたくらんでいるようだが……。

エッグマンも前回のカオス戦同様、攻撃を3回当てると倒すことができる。だが、空中に浮いている時はダメージを与えられないので、フィールドのリングを回収しつつ待機。ドリルアタックを避けたあとがチャンスなので見逃すな。

Dr.エッグマンの攻撃パターン

1 ミサイル攻撃

エッグホーネットから無数のミサイルを撃ってくる。時間が経つごとにミサイルの数も増えていくが、ホーミング性能はほとんどない。撃たれたらダッシュでうまく避けよう。



2 ドリル攻撃

空中で一度停止して、赤いオーラ（?）をまとってドリルで突進してくる。このあとはドリルが地面に突き刺さって、一定時間無防備になる。突進スピードはあまり速くないぞ。



CHECK! サクを乗り越えるな!

バトルが始まってすぐのフィールドの正面に見えるサクは、ジャンプで飛び越えることができる。しかし、このサクを乗り越えた瞬間、海へまっ逆さまに落ちて死んでしまうのだ。覚えておくこと。



◀テイルスならプロペラ飛行で戻ってくることもできるぞ。

ソニック必勝法 連続ホーミングアタックを使って瞬殺せよ!

カオスの時とは違って、ホーミングアタック以外にもスピンダッシュなどでダメージを与えることができる。だが、安全かつ早く倒すならホーミングアタックのほうがオススメ。倒し方だが、まずミサイル攻撃は左右に移動して避け、ドリル攻撃がくるまで待とう。そしてドリル攻撃がきたらひきつけてジャンプし、すぐにホーミングアタックを連発（ジャンプボタンを連打）するのだ。これであっという間に倒せるぞ。



▲ミサイル攻撃は、ジャンプで避けるよりも広いフィールドを移動したほうが安全。



▲ミサイル攻撃は、立ち止まらず、移動し続けていれば当たらない。



▲ドリル攻撃がきたらここら辺まで引きつけてからジャンプして、ホーミングアタックで攻撃すればＯＫ！



▲攻撃が当たったらひたすらジャンプボタンを連打しよう。連続して攻撃がヒットして簡単に倒せるぞ。

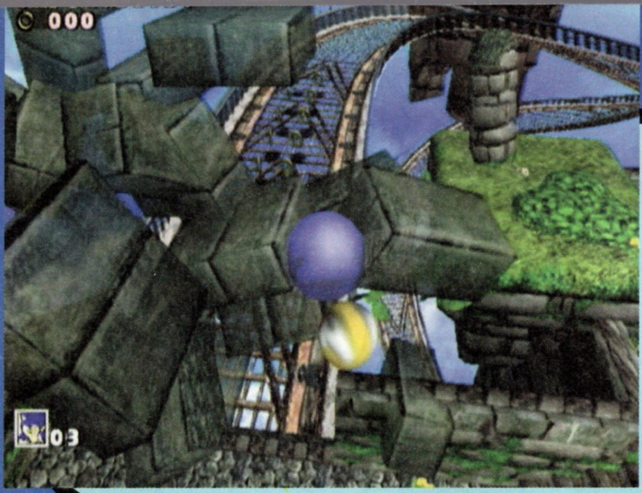
テイルス必勝法 ドリルを待ってジャンプするだけ

テイルスでエッグマンにダメージを与える方法は、ジャンプとシッポ回転攻撃の2つ。基本的には、ソニックと同じようにドリル攻撃を待つことになる。最も安全な倒し方は、ドリル攻撃がきたら垂直ジャンプで避けるだけ。こうすると、落下する時にちょうどエッグマンの頭上に落ちることができ、ダメージを与えられるぞ。アナログ方向キーをニュートラルにしておくのがコツ。これを3回繰り返せば楽勝で倒せるはず！





▲▶エッグマンが赤いオーラで包まれたら、ドリル攻撃がくる合図。ある程度引きつけてから垂直ジャンプしよう。万が一のために、リングを必ず1個は取っておくこと。



アクションステージ2

WINDY VALLEY

ウィンディバレー

ミスティックルーインの奥地にある、ウインディバレーは常に風が吹き荒れる峡谷。このステージの見どころは、このフィールドの特徴である風を使ったギミック。必見だ！

ソニック＆テイルスで攻略

このステージからは、ソニックはもちろん、テイルスもプレイ可能になるので、当然テイルスでの攻略もしていく。ただし、テイルスがプレイ可能なエリアは後半の第4ポイント以降なので、しばしのガマン。それまでは、ソニックの攻略をメインにお送りしていくぞ。貴重な情報を見逃すな！



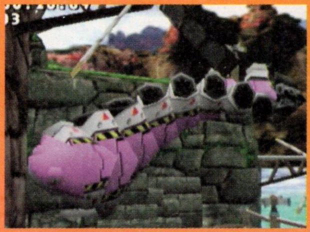
◀このステージからは、ソニックの後をテイルスがついてくるようになるのだ。

登場する敵キャラクター



レオン

カメレオン型歩行ロボット。姿を消してソニックたちに近づき、いきなり目の前に現れ、攻撃を仕掛けてくる。かなり意表を突かれるので、注意が必要だ。



ボアボア

巨大な芋虫のようなロボット。性格はおとなしく、ゆっくりと空中を旋回しているだけなので、それほど危険な敵ではない。時々、吐いてくる火の玉にだけ注意。

スタート!! 1 テクニック満載

ステージ直後は、特になにも考えなくても先に進むことができる。だが、隠されたフィーチャーは意外に多いので、注意が必要だ。特にホーミングアタックを使って１ＵＰをＧＥＴするテクニック（右の囲み参照）は、かなり重要なのでぜひ覚えておきたいところだ。また、このエリアから早くも上に紹介している敵キャラ２匹が登場してくることにも注目しよう。



CHECK POINT

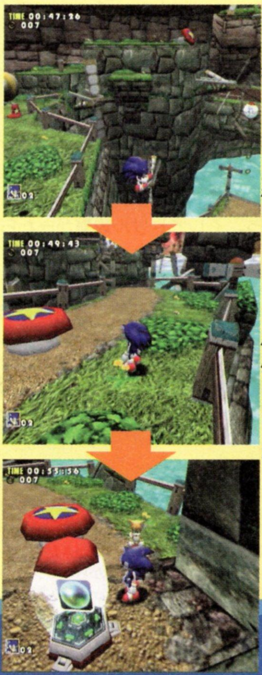
ホーミングアタックで磁力バリアをGET

スタート直後の左側にある丘に登ると、上空に小さい風車が並ぶように浮かんでいる。この風車をホーミングアタックで破壊していくと、磁力バリアを入手できるのだ。



こっちにはバリア

丘を越え、風のギミックで上昇した所にある広場から、右側の方向（下の写真参照）に飛び降りると、バリアを入手することができるぞ。



◀左の写真の位置から右側に飛び降り、進行方向とは逆の方向に歩くと、バリアの入ったアイテムＢＯＸを入手する事ができる。元の場所に戻るためには、さらに奥に進みカベを壊すか、バリアの横にあるスプリングを使用すればＯＫだ。

第2ポイント 流れに任せてスイスイ進め





スプリングにおまかせ!!

このエリアは極端に短く、複数のスプリングのギミックがあるだけだ。このスプリングもソニックを自動的に運んでくれるので、楽勝だろう。また、このギミックの後、下からの風でソニックが宙に浮いてしまう。だが、アナログキーをうまくて調整してやれば特に問題はないハズだ。



◀風で宙に浮いている間は、アナログキー以外受け付けないのだ



第3ポイント 風にほんろうされまくり!!



▲見た目も楽しい風のギミック。

このエリアは、このステージの特徴である風が、随所にギミックとして使われている。また、トランポリンという新しい仕掛けが加わっていることにも注目だ。この2つの新しい要素は、右の囲みで詳しく説明しているのでプレイの参考にしてほしい。

●ギミック紹介●

トランポリン 回数で高さが増す!

新しいギミックは、跳ねる踏み台のトランポリン。このギミックの特徴は、跳ねるごとに高さが増していく、ということ。最高に高くなるのは3回連続で跳ねた時。使いこなしたい仕掛けだ。



◀3回めの高さでないと、行けない場所も出てくるぞ。

風の道 アナログキーは常に上!

一見、道のない崖のように見えるが、勇気を出して一歩踏み出すと、見えない風がたちどころにソニックを先へと導いてくれるという、イカしたギミック。ただし、風に任せきりにすると簡単に落下してしまう。この場合は、アナログキーを上に入力しておく必要があることを覚えておこう。



◀見た目にも、かなり痛快なギミックだ。気持ちいいぞ!

CHECK POINT

つり橋を渡って1UPをGET!!

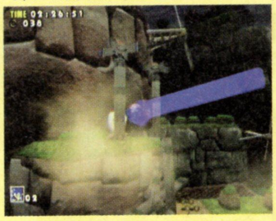
先に進むと登場するつり橋の先には1UPが落ちている。しかし渡る最中で、突然発生した巨大竜巻に橋が破壊されてしまうので、入手できず悔しい思いをした人も多いハズ。破壊される直前にジャンプし、続けてスピンアタックをする事で、1UPを入手することができるのだ。覚えておこう。



▲1つ前の壊れたつり橋は、足を踏み外しても、風が助けてくれるぞ!



▲つり橋を半分くらいまで渡ると破壊され始めるので、すかさずジャンプ



▲さらに、できるだけ1UPに近づいてからスピンアタック! これでOK。

竜巻に巻き込まれる

ここで発生する巨大竜巻からはどうしても逃れることができないので、素直に巻き込まれるようにしよう。すると場面は、巨大竜巻の中心でのアクションシーンに移るぞ。ちなみに、ソニックが竜巻に巻き込まれるシーンはかなりの迫力。このステージの見どころの1つだ。



▲初めてプレイした人は、誰もが一瞬、これってワンミス? と思ってしまうシーン。

竜巻からの脱出!!

巨大竜巻の内部は、4重層になっている。スプリングやパネルなどのギミックを利用し、下からドンドンはい上がっていく構成だ。途中に現れるヒントボールを頼っていけば、比較的楽に上へ登って行けるので、とくに問題はないハズ。さっさと登りきって、次のエリアに備えたいところだ。



▲周りは竜巻の暴風がとぐろを巻いているが、プレイにさしたる影響はない。

第4ポイント 竜巻を脱出したあとは

巨大竜巻から脱出すると、ソニックたちは空高く舞い上がり、どんよりした空もピーカンの青空に早変わり。フィールド構成もガラリと変わるぞ。ちなみに、このフィールドはテイルスもプレイ可能。ここからはソニックとともに、テイルスの攻略も交えてお送りする。ちなみに、テイルスの基礎知識は右のカコミ参照だ。



▲曇り空から、一気に晴天へ！　フィールド構成もスピード重視で爽快そのものだ!!　心ゆくまで突っ走ろう！

テイルスはここからスタート

テイルスの最大の長所は、なんといってもその２本のしっぽによるプロペラ飛行だろう。主にコースのショートカットなどに利用すると、絶大な効果を発揮するぞ。一方短所は、攻撃の手段がジャンプ攻撃のスピンアタックと、しっぽ回転攻撃の２種類しかない点。つまり、敵に関わらずにショートカットでゴールへ向かう、というのがテイルスの理想的なプレイスタイルといえるだろう。



▲スピードがないテイルスは、特技のショートカットで勝負!!



ソニックの場合

ハイスピードは逃さず取る!!

第４ポイントは坂が多く、基本的に１本道なので、ソニックのスピードを存分に発揮できるエリアと言えるだろう。スタート直後の広場に置いてあるハイスピードを入手すれば、さらに(一定時間だけ) 素早く走ることができるぞ。ちなみに、このアイテムを入手した後、ちょっとしたショートカットが可能だ。



▲右側の隅に設置してあるハイスピードを手に入れたら、そのまま目の前の垣根を飛び越えよう。



▲飛び越えたらそのまま右に進めば、ショートカット成功。左へ戻りカベを壊すよりはるかに早いぞ！

テイルスの場合

いきなりショートカット

テイルスの目的は、ソニックよりも早くゴールに着き、カオスエメラルドを手に入れること。ソニックよりスピードで劣るテイルスが先にゴールするためには、いかに効率のいいショートカットをできるかが勝負の決め手となる。まずは、スタート直後に前には進まず、思いきって左の垣根を飛び越え、大幅なショートカットを狙おう。ちなみに、このショートカットの飛行航路は、右の連続写真を参考にしてほしい。



◀スタート時に前に落ちているリングは無視して、この垣根を飛び越えていこう

連続写真でご説明



◀垣根を飛び越えたら、まず下の道が現れるまで惰性飛行で。



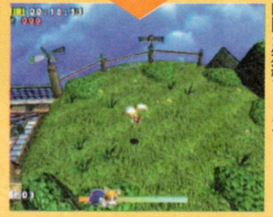
◀アナログキーで、少しずつ左に方向を変えていこう。



◀すると、今度は大きめの大陸が姿をあらわすので……。



◀そこを目指して、降下。プロペラ飛行も忘れずに。



◀見事着地！　これでかなりの時間が短縮できたぞ!!

•ギミック紹介•

ロケット

自分が飛んでく荒々しい仕掛け！

ステージの途中にある望遠鏡のようなモノが、ここで初登場のロケットだ。近づくと、プレイヤーキャラが自動的にロケットに乗り込み、そのまま先へと運んでくれる。スプリングと効果が似ているが、飛んだ後に制御ができない部分が異なっている。



◀▼遠くの陸地に移動する装置。空を飛べるテイルスにはあまり関係ないかも。

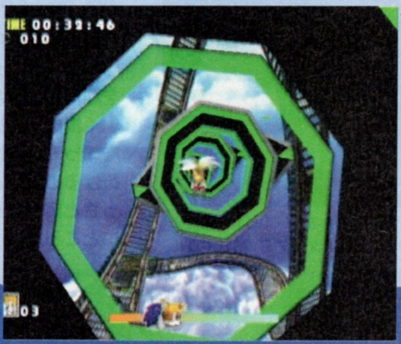


•ギミック紹介•

ダッシュリング

テイルスだけの特殊装置

テイルスでプレイしたときに限り設置される、緑色に光る大きな輪。この輪を通ると一時的にテイルスの飛行速度が加速される。連なって設置していることが多いので、一度通過するとかなりタイムが短縮できる。テイルスのタイムアタックなどには欠かせない装置といえそうだ。ショートカットと併用すると効果的だぞ。



◀１番手前にある輪をくぐれば、その後ろにある輪も通過しドンドン加速する。

第5ポイント 風のエントツの通路がポイント

ソニックの場合

途中、急な坂や風の道などがあるが、すべて猛ダッシュしていれば、まず問題なく進むことができる。その後現れる、風が吹き上げるエントツのある塔を越えると、複数のスプリングギミックが待ちかまえている。そこを越えれば、このエリアは終了だ。



風のエントツは一番上をねらえ

このエリアを進んでいると、途中で、高台の上に風を吹き出し続けるエントツが登場する。この高台のエントツへ通じる道は、上段、中段、下段にそれぞれ3つあり、その道によって、入手できるアイテムが異なってくる。上段の道を行くと磁力バリアがあり、中段ではランダムリングがある。そして下段では、磁力バリアと1UPが入手できる。こうして考えると、下段の通路が1番得かと思ってしまうが、肝心のアイテムの場所がかなり危険なところにあるので考え物だ。腕に自信のある人以外は上段の通路にしたほうが得策。





テイルスの場合

ダッシュリングを利用したショートカット

テイルスをプレイした時は、序盤の坂の右上空に、ダッシュリングが設置されている。ここは、プロペラ飛行でうまく最初の輪を通過して、ソニックに差をつけておきたいところだ。うまくやれば、このステージ初めのショートカットから、一気にこの加速装置の場所まで来ることも可能なのだ。右の写真は、エントツから吹き飛ばされた後のショートカットの図だ。

連続写真でご説明



◀エントツに吹き飛ばされるとこの画面になる



◀狙うは、左上のダッシュリング。うまく惰性下降で近づこう。



◀ギリギリまで普通に墜ちると、さらに時間は短縮されるぞ。



◀1個めのダッシュリングに入ればショートカット成功。

CHECK POINT ソニックのショートカット

エントツから吹き飛ばされ、落下している間にソニックを動かし、本来降りるべき陸地を避けて、その下の通路に降り立つ。これで通常より早く先に進むことができるぞ。



◀ただし失敗しやすいので、あまりオススメはできないかも……。

第6ポイント 最後はただ突っ走るのみ!

カオスエメラルドを目指して走り抜け!!

このエリアで注意すべきモノは特にないので、気にせず突っ走っていこう。見どころは、ソニックが垂直に走ったり、入り組んだコースを走ったりする場面。さながらジェットコースターのようで、見た目もかなり爽快だぞ!!



◀もちろん風の道もアナログキーは上に入力しておこう。

テイルスもここは突っ走れ!!

テイルスも、ソニック同様ひたすらに走るだけでOKだ。間違ってプロペラ飛行などをすると、タイムを大幅にロスするので注意しよう。また、ゴール地点にあるエメラルドは、プロペラ飛行でダイレクトに取るとタイムが縮むぞ。



◀最後はプロペラ飛行で、ダイレクトにエメラルドをGET!

CHECK POINT アナログキーの扱い方

このエリアでは、ソニックたちが、垂直に走ったり、複雑に入り組んだコースを走ったりする。しかし、アナログキーを上に入れ続けておけば、ソニックたちは走ってくれるので安心だ。最後の風の道も同様だ。



◀見た目は、垂直だがキー操作は上でOK。



▼こんな入り組んだコースもすべて上でOKだ。

ついにカオスエメラルドの1つをGET!!





A-LIFE SYSTEM

「A―LIFE」システムは、人工生命体のチャオを育て上げていくというもの。ここでは、チャオを育て上げる過程を紹介していく。また、初公開となるビジュアルメモリのゲーム『おさんぽアドベンチャー』も徹底攻略するぞ！

A-LIFE SYSTEM 1 救出した動物の特徴を取り込もう

チャオは最初、チャオガーデンにタマゴの状態でいる。これをふ化させるためには、チャオガーデンに長い時間いるか、タマゴを放り投げて割るという2通りある。そして、ふ化させたチャオへ動物たちを近づけると、その動物の特徴を取り込ませ、パワーアップさせることができるぞ。

CHECK チャオには寿命がある

チャオは時間の経過と育て方により、タマゴ→幼体→成体へと成長していく。そして、成体になって一定以上の時間が経つと、いなくなってしまうのだ。

動物をチャオに会わせるまでの流れ

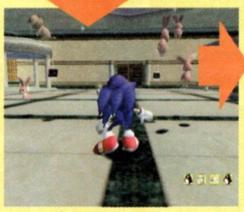
1 ACTステージで敵を倒す

ACTステージ上にいる敵を倒すと、中から動物たちが現れる。まずは、彼らをゲットするのだ。



2 ACTステージクリア後チャオガーデンへ

ACTステージをクリアした後、チャオガーデンに行く。すると、助けた動物たちが解放されるぞ。



3 救出した動物を持ちチャオに近づける

チャオガーデンの中にいるチャオに動物を近づけることで、その動物の能力を与えることができる。能力を与えるには、動物を持ち上げてチャオに接触させるのだ。



▶チャオに影響を与える動物たちの能力はさまざま。最初は気に入った動物を与えてみよう。

A-LIFE SYSTEM 2 育てたチャオを「チャオスタジアム」で競わせよう！

チャオガーデンの中には、「チャオスタジアム」という場所が用意されている。ここでは、ビジュアルメモリに入れたチャオをレースに参加させることができるのだ。このレースはチャオたちの能力を競うもので、本編と少し違ったサブゲーム的な要素が強い。また、この中には3つのレースモードが用意されている。各レースモードを選択すると、次に〝パール〟、〝アメジスト〟、〝サファイア〟、〝ルビー〟の中からコースを選ぶことに。自分のチャオを含めた8体のチャオが、トライアスロン風のレースでゴールを目指すのだ。



◀チャオスタジアムの真ん中にあるスイッチに乗ると、レースモードが表示されるぞ。

メニュー画面の見方



1 チャオレース（ジュエル）
優勝者にはジュエルが与えられる、上級者用のレース。このレースに参加できるのは1体のみ。

2 チャオレース（ビギナー）
チャオレースの初心者用のコース。他のチャオたちは、ジュエルよりも弱いので、ここで腕試しを。

3 マルチエントリー
他の人が育てたチャオと、一緒にレースを楽しむことができる。最大8人まで対戦可能だ。

CHECK 選んだコースによってレースの距離が変わる

パールなど4つのコースがあるが、選んだコースによってレースの距離が異なるのだ。パールが一番短く、ルビーの方にいくほど距離が長くなる。また、コースによって、競い合う方法も変わるのだ。

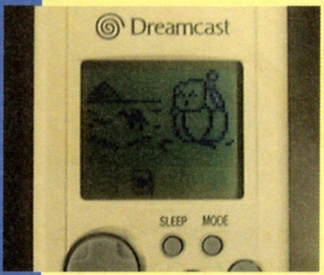




▲パールのコースは、巨大な球を転がして競う。
▶ルビーでは、すべての能力を試される。

A-LIFE SYSTEM 3『おさんぽアドベンチャー』でチャオを育てる

チャオをビジュアルメモリに入れると、『おさんぽアドベンチャー』というゲームで遊ぶことができる。ソウゲンから散歩を始め、行く先々で起こるイベントと遭遇しながら、チャオの能力を上げることが目的だ。成長してくると、人工生命体の能力を生かして、話かけてくるぞ。ここでチャオを育て、チャオスタジアムでの優勝を目指そう！



◀散歩中にさまざまなアクシデントが！ Ⓐボタンを押して、応援しよう。

CHECK おさんぽマシーンでビジュアルメモリに！

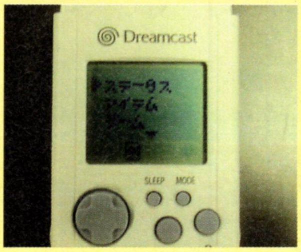
チャオガーデンの中にある「おさんぽマシーン」を使うと、チャオをビジュアルメモリに移すことができるのだ。まずチャオを持った状態で赤いボタンに乗る。そして、マシーンの上にチャオを下ろすと、自動的に移すことができるぞ。チャオガーデンに戻す時は、チャオの入っているビジュアルメモリを選択すればよい。




▲チャオがビジュアルメモリに入ると、画面にOKが。
◀選択時には、チャオが入っているかが簡単にわかるぞ。

おさんぽSYSTEM 1 メニュー項目の解説

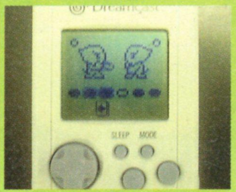
- **ステータス**
  チャオのパラメータを見ることができるぞ。
- **アイテム**
  ゲームで獲得したアイテムをチャオに与えるのだ。
- **ゲーム**
  神経衰弱ゲームが遊べる。クリアするとアイテムがもらえる。
- **アミアイ**
  2台のビジュアルメモリを使った、チャオのお見合い。
- **タイセン**
  ビジュアルメモリ同士を接続してぐるぐるパンチ合戦で対戦。
- **モチヌシ**
  チャオの持ち主のパーソナルデータが表示される。
- **オトモダチ**
  オミアイした相手のデータを見ることができるぞ。
- **マップ**
  チャオが現在いる場所や散歩した距離を表示する。



- **セッテイ**
  サウンドのON／OFFやデータ交換の有無など、データを設定する場所。

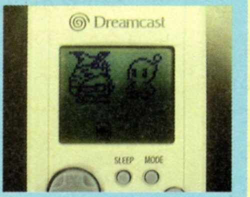
センターテクニカルポイント ぐるぐるパンチ合戦のコツ

散歩中に〝いじめっこチャオ〟に出会うと、「ぐるぐるパンチ合戦」が始まる。攻撃するには、下に表示されるルーレットをⒶボタンで白いマスで止めること。チャオの下にある体力ゲージがなくなると、チャオは負けてしまうぞ。ここで、ルーレットを白いマスで止めるコツを教えよう。ルーレットが動き出すと始まり、白いマスの1つ前ににカーソルがきたらⒶボタンを押そう。するとタイミングよくとなりのマスに止まるのだ。このことを覚えておいて、ぐるぐるパンチ合戦に挑もう！


▼このポイントでⒶボタンを押すのだ!!

CHECK マップ上でソニックたちと会うことができる！

散歩中、各マップ上でソニックたちと出会うことがある。彼らはチャオにアイテムをくれるぞ。これは、通常入手できるアイテムよりも能力がアップするスグレ物。なお、上がる能力は場所によって変わる。

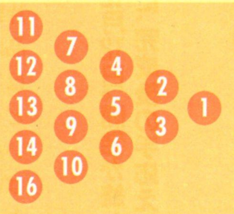


▲チャオの性格によっては、アイテムを受け取らないことも。

おさんぽSYSTEM 2 マップは分岐していく

1つのマップを端まで歩き抜くと、分岐点が登場して行く先を決めることになる。行き先は2つの場所を選択することになるが、チャオに選ばせるという方法もある。進んだ場所によって、チャオの散歩方法も変わっていくぞ。また、行き先によってソニックたちが登場する場所があるので、すべてのマップを歩いてみよう。

マップ名とその位置



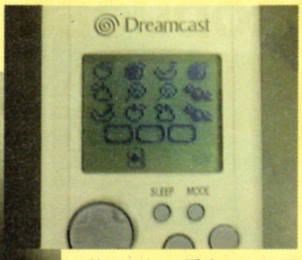
1 ソウゲン
2 カイガン
3 ハヤシ
4 ウミ
5 ウミノウエ
6 コウヤ
7 マチ
8 サバク
9 ミツリンノウエ
10 ミツリン
11 マチノウエ
12 オアシス
13 シンデン
14 ミツリンノカワ
15 ドウクツ

おさんぽSYSTEM 3 アイテムを入手してチャオに与えるのだ！

チャオの能力を上げる方法は、神経衰弱ゲームやマップ上に落ちている宝箱からアイテムを入手し、チャオに与えることだ。各アイテムの効果は、一覧表で紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。また神経衰弱ゲームでは、手に入るアイテムが2種類用意されている。ノーミスでクリアすると、体力が全回復するハートノミや全パラメータがアップするチャオノミなど、手に入りにくい特殊なアイテムが入手できる。1回でもミスすると、アオイミやムラサキノミなど、1つの能力を上げるアイテムになるぞ。入手したアイテムは、メニュー画面の〝アイテム〟で与えないと、チャオの能力が上がらない。

▼ぐるぐるパンチ合戦に勝つと宝箱が出現。中身は3つの選択肢によって決まるぞ。ハズレの場合もあるのだ。



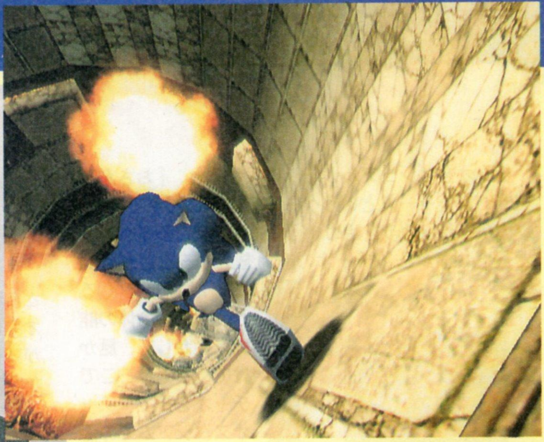


▲始まる前に一瞬映る、この画面を目に焼きつけるのだ！ 神経衰弱の結果によって、獲得できるアイテムが変わるぞ。

アイテム一覧表

名前	効果
キイロイミ	オヨギ4UP
ムラサキノミ	ヒコウ4UP
アオイミ	ハシリ4UP
アカイミ	チカラ4UP
ハートノミ	体力全回復
チャオノミ	全パラメータUP
ホシノミ	パンチ力2倍
セッカチノミ	スピード2倍
ヤルキナシノミ	その場に立ち止まる





発売記念!! ソニックチーム直撃インタビュー

ゲームの「未来基準」ここに堂々の完成!!

発売日を10日後にひかえた12月12日。開発が終わったばかりのソニックチームに、完成後の手応えについて聞いてみた!

「'98年を代表できるゲームになったと思う」

——『ソニック　アドベンチャー』の完成、おめでとうございます。まずは、終わられて間もない、今の感想を聞かせてください。

星野：とりあえず「終わった」ということ(笑)。そして、僕らが最初に考えていた通りの雰囲気のものに仕上がったという、この2点を実感して、ホッとしています。

片野：自分で遊んでみて、「楽しい」と思える作品になったので嬉しいですね。作っている最中は「大丈夫かなぁ」って、心配だったんですけど(笑)。出来上がったものが、本当におもしろいものになって、よかったという気持ちでいっぱいです。

中：一番思っているのは、スタッフのみんながよくがんばってくれたということですね。ソニックチームのDC第1弾ソフトということで、セガの総力を終結させて作り上げた作品ですし、なおかつこのソフトに関わったすべての人が盛り上げてくれていますので、大きなプレッシャーがありましたからね。完成させることができて、本当によかったと思っています。

——完成後にソニックチームのみなさんで、なにかお話になりましたか？

中：ちょうど昨日、チームのメンバーと話していたんですが、「たいへんだったけど、完成してよかった」「いいゲームになって、自分たちにもいい経験になったよね」とか、ポジティブな話題で盛り上がって、みんなの満足度、充実度はかなりのものだなということを実感しました。

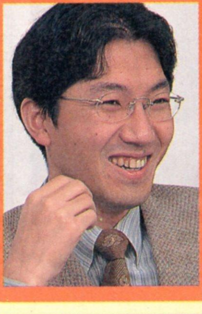
——中さんご自身の、この作品に対しての満足度はいかがですか？

中：僕がセガに入社して、これが21本めの作品になるんですが、終わった後、これほど満足感があることは、今までなかったですね。コンシューマゲームの世界に新しい1歩を刻める、'98年を代表できるゲームになったんじゃないかなと思っています。現時点では、ほぼ完璧と言っていいデキだと、開発スタッフ全員が自負しています。

——これまで、画面写真を見たり、東京ゲームショウとかでちょっとプレイしたりして、「これはスゴイゲームだぞ」と誰もが感じていたと思うんです。でも、実際に製品版をプレイしたとき、予想をはるかに越えるデキに驚かされました。編集部には、家にも帰らず8時間もぶっ通しでプレイし続けたスタッフもいたぐらいですから(笑)。

中：それは僕たちも同じ気持ちでした。実は、完成2週間前の時点になってもまだ、「このままで発売するのは、もったいない。まだまだクオリティアップできるはずだ」って、チーム全員が思っていて。だから、最後の2週間の作り込

SONIC ADVENTURE PRODUCER



中 裕司氏

(株)セガ・エンタープライゼス　コンシューマソフト研究開発部本部　第3CS研究開発部
SONIC TEAM　部長／プロデューサー

開発が終わって、やりたいことはという質問に「忙しい時には、終わったらやりたいことがたくさんあったんですね。でも、いざそうなると、なかなか急には思い浮かばないものですね」という答え。本当にお疲れさまでした。

みの密度は、スゴイものがありました。

――最後の２週間の練り込み期間があったからこそ、今のクオリティが実現したと。

中：クオリティが格段に上がって、もうやり残したことはないという自分たちの充足感もその２週間の頑張りのおかげです。

「次にどこに行くのかをカメラで誘導するシステム」

――今回、作っていて一番気を使った部分を挙げるとしたらどこでしょう？

中：３Ｄ空間の中で、『ソニック』のハイスピードアクションをどう表現するかといった部分を一番研究しましたね。かなりいい表現ができたと思っているんですが、どうでしょうか。

――編集部でも３Ｄが苦手なスタッフがいるんですが、「これは、プレイできる！　距離感や操作感が抜群にいい」と言っています。

片野：３Ｄのシステムは、かなり早い段階からできていたんです。でも、調整にものすごく長い時間をかけました。あの絶妙な感覚は、最後の追い込み調整で一気に良くなった部分ですね。

中：「３Ｄゲームは酔う」という人がいると思うのですが、このゲームはあまり「３Ｄ酔い」しないように調整してあるんです。まさに「３Ｄは苦手」と思っている人にこそ、一度プレイしてほしいですね。

――３Ｄなのにスゴイと感じた部分は、まだまだたくさんあるんですが、一番驚いたのは「迷わない」というところです。どっちに行けばいいんだろうと、途方にくれることがないんです。

片野：次にどこに行けばいいのかというのを、カメラで誘導するというシステムなんです。特に意識しなくても、その場の感覚で進む方向がわかるようにしてあります。

星野：進む方向の矢印なんか出したりしなくても、その場、その場でわかるようにしたくて。特に調整に時間をかけた部分でもあります。

――シリーズ初めてということでは、３Ｄもそうですが、ソニックたちがしゃべるというのも初の試みですよね。イベントシーンなどで、ソニックたちが会話することで、物語の流れがわかりやすくなりましたし、感情移入もしやすくなった感じがしますが？

中：賛否両論あるとは思いますが、個人的にはソニックたちをしゃべらせてよかったな、と思っています。遊んでもらう人を、幅広い年齢層にするためにも、どうしてもしゃべらせたかったんです。「しゃべる」と聞くだけだと、今までの『ソニック』シリーズを遊んでくれた人の中には、ちょっと違和感を持つ人がいるかもしれませんが、実際に耳にすると、納得してもらえると思っています。

――テイルスの声、可愛いですね。初めて聞いた時、新鮮な驚きがありました。

中：でしょう!!　僕もあの声は、テイルスのイメージにピッタリで、大好きなんです。テイルスって、男の子なんですが、なんとなく女の子だと勘違いされやすいんです。で、可愛いけれど、女の子に間違われないような声にしたかったんです。

――ドリームキャストの海外での発売は来年の予定ですが、もちろん『ソニック』も発売されますよね。その時に、音声とかはどうなるんでしょうか？

中：もちろん、その国の言葉で吹き替えられてしゃべりますし、メッセージもその国の言葉に書き替えられます。おもしろい話がありまして、ゲーム内で使われている音楽のレコーディングは、ニューヨークのスタジオでおこなわれたんですね。アメリカでも『ソニック』の名前は有名なので、「ソニックのレコーディングだ」と聞いていきなり聞いてきたんですよ。話を聞くとその人、ショップに並んでドリームキャストを買ったというんです。ゲームを知っている人にとっては気になったんでしょうね(笑)。

スペシャルモデルを持っています

僕は「ドリームキャスト入交昭一郎スペシャルモデル」(※)を持っているんですよ。以前からセガパートナーズに入会したくて会社に入れてくれってお願いしていたんですが、なかなか入れてくれなくて…。しょうがないから１ユーザーとして、自分でお金を払って入会したんです(笑)。そうしたら「スペシャルモデル」の案内が届きまして、すぐさま申し込みましたね。自分のイニシャルが入っててカッコイイんですよ、このモデル。

おもしろかったのが、届けてくれた宅配便の人が、箱を見て「ドリームキャストスペシャルモデルって書いてあるんですが、何が違うんですか？」って



◀「盛り上がっちゃって、玄関先で延々と立ち話してしまいました(笑)」と中氏。

EVENT 1 制作発表会

８月22日に東京国際フォーラムで行われた制作発表会には、総勢１万5000人ものファンがつめかけた。発表会ではDC上で動く『ソニックアドベンチャー』が初公開され、そのスピード感やグラフィックに会場の誰もが魅了された。ちなみに会場では、『ソニック』制作秘話「ソニックチーム物語」が上映されたのだ。



◀巨大な風船のなかから中氏が登場するという派手な演出も。



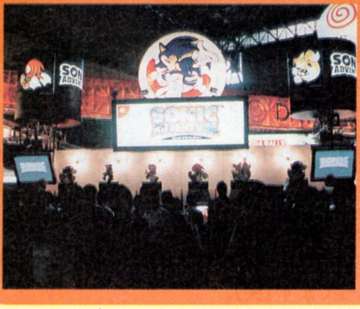
▶会場では、せがた三四郎こと藤岡弘氏が音頭をとって、参加者による「ソ～ニック！」のかけ声を収録。ゲームのどこかで聞けるぞ。



◀発表会には、入交社長や湯川専務も応援に駆けつけた。

EVENT 2 TGS'98秋

10月10～11日に千葉・幕張メッセで行われたTGS'98秋。ファンが実際にプレイできるのはこれが初めてということもあって、セガブースに置かれた『ソニックアドベンチャー』の前には長蛇の列ができた。１度プレイしたファンがまた列の最後尾に並びなおして順番を待つなど、誰もがその楽しさのトリコになっていたのだ。



◀「ソニックアドベンチャー」のまわりは、プレイの順番を待つ人で一日中大混雑！

※セガの公式ファンクラブ「セガパートナーズ」(活動終了)会員向けに作られたカスタムモデル。本体上面に入交社長のサインと申込者のイニシャルが入った特別仕様で、現在入手不可。

SONIC ADVENTURE PROGRAMMER

片野 徹氏



SONIC TEAM
プログラマー
「コンタクトレンズを破いてしまったので、作りに行きたいですね。穴の空いたジーンズも新調したいな」忙しくて、買い物にも行けなかったそうです。

いて、他のスタジオからわざわざ収録を見に来る人が結構いたんです。向こうでもかなり話題だったみたいですね。

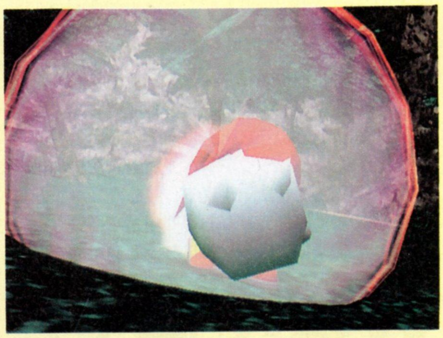
——今回6体ものプレイヤーキャラクターが登場しますよね。もちろん、すべてに愛着があるとは思いますが、強いて挙げるとすると、好きなキャラクターは誰ですか？

片野：僕は、ビッグですね。あの大きくて、無表情なところがたまらないですね。

星野：うーん、ナックルズかな。高いところから飛び降りてギューンと滑空していって、壁にぶち当たったかと思うと、今度はそこを登り始めたりしてね。攻撃法としては、パンチもある。しかも穴を掘ったりすることもできる。

——ナックルズ最強説というのもありますが？

星野：そうかもしれないですね。でもそれは、シリーズにナックルズが登場したときからありますよね(笑)。



▲ナックルズのパンチは強烈！ 星野氏も言っているようにアクションパターンも豊富。

中：僕は、プレイヤーキャラではないんですが、チャオが気に入ってますね。今改めて考えてみると、主人公のソニックよりも、チャオのほうがオイシイところを持っていってるんじゃないかと思ってます(笑)。

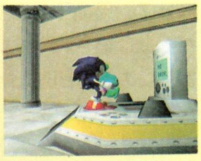
「ハードの企画段階から通信機能を使いたかった」

——そのチャオ、つまり「A−LIFE」についてですが、どうしてこのシステムを入れようと思ったんですか？

中：『ナイツ』で初めて「ナイトピアン」というA−LIFEを入れたんですが、それがなかなか好評だったんです。片野がプログラムしたんですが、それをもっとグレードアップして『ソニック』に入れたら楽しんじゃないかということになって。『ナイツ』の時は、もっとたくさん「ナイトピアン」がいたんですが、今度の「チャオ」は、数体に絞りました。1体1体に時間をかけて、愛情をもって育てられるようにと考えてね。

片：数を絞ったといっても、何体も同時に育てるとたいへんですよ。僕も育ててるんですが、「何か食べさせなきゃ」とか、「遊んでやらなきゃ」とか、もう大忙しです。ビジュアルメモリを使って、外に持ち出して育てたりもできますしね。







▶そして、これがチャオ。遊びのバリエーションが大きくパワーアップしている。

——ビジュアルメモリの他に、ドリームキャストの通信機能にも対応していますよね。これは、最初から考えていたことなんですか？

中：僕は、新しいハード、つまりドリームキャストの企画段階から、ぜひモデムを内蔵してほしい、と社長に言っていたんです。じゃあ、何ができるのかと聞かれて、こんなことができると。で、本当にモデム内蔵のハードができてしまって、対応させないわけにはいかなくなってしまったんです(笑)。

星野：でも、本編だけでもかなり作り込みの作業が引っ張りましたから、ギリギリまで入れられるかどうかわからなかったんです。最後の最後に一部のメンバーでこっそりと作りあげて。

片野：僕は同じ部屋にいながら、完成するまで入ることすら知らなかった(笑)。

——ギリギリというわりには、簡単には思いつかないような、おもしろい使い方をしてますが。

中：僕は、ネットワークにおけるゲームというのは、「通信対戦」だけがすべてではないと思っているんですね。もしかして「対人間」というシステムに、抵抗を感じている人も多いんじゃないかと。今回、その抵抗を感じている人たちにも興味を持って参加してもらえるという使い方をしたつもりです。

——具体的には「チャオ」のデータを、インターネットで交換する、といったことができるんですよね。

中：『ソニック　アドベンチャー』専用ホームページで、チャオのアップロードやダウンロードができるようになっています。自分が育てた自慢のチャオを登録したり、人が育てたチャオ

『ソニックアドベンチャー』のHPにアクセスしよう

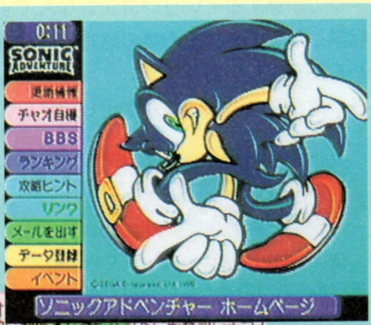
『ソニック』発売と同時に開設される専用HPには、ゲームメニューの「インターネット」を選ぶと行くことができる。ここには『ソニック』に関する掲示板や、チャオのデータをアップロードやダウンロードできるコーナー、さらにミニゲームを使ったイベントに参加できるコーナーなどがある。ぜひ1度アクセスしてみよう。

CONTENTS

①掲示板の閲覧
雑談や攻略、チャオのページといった具合で、話題別に掲示板が細分化されてる。

②チャオの交換
自分の作った自慢のチャオを登録できるうえ、登録してある人のチャオを入手することもできるぞ。

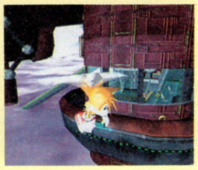
③イベントへの参加
データを入手することで、ミニゲームを使ったタイムアタックなどに参加可能。上位入賞者には賞品も。



▲ソニック専用HPのメイン画面。ここだけでしか得られない情報も。



◀チャオ交換のページ。自慢できるチャオができたらここに登録しよう！





を入手したりできるんです。その際、電子メールもできますから、メールのやり取りをしながら、どんどん「チャオの輪」を広げていってほしいですね。

星野：『ソニック』本編だけでも100パーセントのおもしろさなんですけど、インターネットを絡めた遊びを含めると150パーセントにも200パーセントにもなるソフトなんです。インターネットはぜひ体験してみてください。



▲『ソニック　アドベンチャー』を買ったら通信はぜひやってみよう。ハマること請け合い。

――他にも、通信を使った遊びをいろいろ用意していらっしゃるようですが？

中：検討中なので詳しい内容については、お話できませんが、オリエンテーリングのような、宝探しのような遊びを考えています。もう少し具体的に言うと、用意してあるステージをダウンロードしてきて、各人がそのステージのクリアタイムを競うというようなものです。しかも参加してくれた全員のタイムが記録として残され、いつでも閲覧できるというようなことも考えています。

――本編が終わっても、常に新しいゲームが配信されてくるというわけですね。

中：そうです。今までのゲームのように、ひと通りプレイしたらもう終わりということはありません。セガから、もしくはユーザーから提供されるデータによって、延々と遊べるゲームになっています。残念ながら、まだ具体的に、どんなものが、いつ配信できる、といったお知らせはできませんが。決まったら、電撃でも「情報配信予定日」の告知を、しっかり載せてくださいね(笑)。

――もちろんです。バッチリ最速で載せます！

「2年間は、これを抜ける作品は出ない」

――ここまでお話を聞いてきて、ソフトの発表当時から「未来基準」とおっしゃっていた意味がよくわかりました。でも、こんなに高い基準を作ってしまったら、ソニックチームの次回作はたいへんそうですね。

中：うーん、とりあえず「未来基準」の提示はしましたが……この作品は、いい意味でやりすぎですね(笑)。今回は、いつまでも、年齢を問わず誰にでもおススメできるソフトを目指して作ってきました。で、新しくドリームキャストを買う人に「最初のソフトは何を買ったらいい？」と聞かれた時、『ソニック』と、いつまでも答えられるようなソフトになった、と思っています。完成した直後、セガの偉い人に「これから先、最低2年間はこれを抜ける作品は出ないと思っています。それぐらいのものを作ったので、ぜひ長く売ってください」とお願いしてきたぐらいですからね(笑)。今までとは、全然違う次元にあるゲームなので、1人でも多くの人に触ってもらいたいですね。

――1つ気になっていることがあるのですが、『ソニック　アドベンチャー』の制作発表会でせがた三四郎こと藤岡弘氏が登場して、会場の声をサンプリングしましたよね。あの声は、ゲームのどこに使われているんでしょうか？

中：どこで、という具体的な場所については内緒ですね(笑)。でも、すべてのキャラをきちんとプレイしてもらえれば、必ずわかるはずですから。ちゃんとプレイした人のお楽しみということで。

――最後になりますが、もうプレイしている読者、そしてこれからプレイする読者へ、みなさんからメッセージをお願いします。

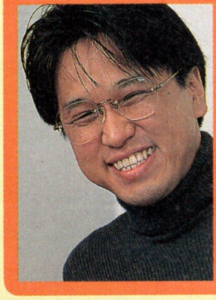
星野：これが載る号は、12月25日発売ですよね。それじゃあ、『ソニック　アドベンチャー』は、みなさんへの僕らからのクリスマスプレゼントです！　プレイして、これが「未来基準のゲーム」だということをわかってください。

片野：そうですね、いま自分でも実際に遊んでいますけれど、おもしろいんですよ……だから、みんな、おもしろいゲームだぞ！　と(笑)。

中：とにかく12月23日に発売できてよかったなと思っています。制作発表会で、浜家有文子さんに「クリスマスに遊べますね」と聞かれて、「はい」と答えてしまったものですから、遊べなかったらみなさんにウソをついたことになっちゃうでしょう。

僕としては、『ソニック　アドベンチャー』に触れないと、時代についていけないぞ、マズイぞって感じですかね(笑)。未来のゲームのあらゆる可能性を秘めていますので、とにかく遊び倒してみてください。そして、気に入ってください！

SONIC ADVENTURE ART DIRECTER



星野一幸氏

SONIC TEAM　アートディレクター

「そうだなあ、とりあえず、ハイテクの臭いのしないところ、例えば時計のないようなところに行きたいですね。何にも考えずに、のんびりとしたいですね」開発が終わったとはいえ、まだまだソニックチームみなさんの顔にはハードスケジュールの疲れが残っているような……。でも、表情は晴れやかで、自信に満ち溢れているのが印象的でした。

対戦でお悩みのアナタに捧げるハイパー攻略!!

バーチャファイター3tb

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●FTG
●使用ブロック数12 ●AS ●『シェンムー』のスペシャルディスク付き

今回は、対戦における必勝テクニックを伝授する。相手のタイプに合わせた数々の対策、そしてテクニカル＆実用的なコンボ集はどれも必見!!

相手のタイプに合わせて対策を練ろう!!

『ｔｂ』の楽しさは、何といっても対戦にある。かといって、相手のタイプに合わせた対策を知らなければ、『ＶＦ』シリーズ特有の読み合いに勝てない。また、タイプによっては読み合いにすら持っていけないのが、『ｔｂ』のシビアなところだ。ちなみに、ここでいう読み合いとは、例えば、ジャッキーのライジングエルボー（⇨Ｐ）をガードした場合、ジャッキー側が打撃で暴れてくるのか、それともガードで手堅く固めてくるのかという、２択を読むということ。この読み合いに持っていけば、初心者でも上級者とある程度渡り合っていけるのが、『ｔｂ』の楽しいところなのだ。ここでは相手のタイプ別に、この読み合いに持っていくまでの過程（テクニック＆知識）を伝授していくぞ。



◀ひたすら上段パンチを連打してくる、超暴れ野郎。読み合いするのが大変。



◀ひたすらこちらの打撃をガードして、2択のチャンスをうかがってくるタイプ。イライラが募るばかり…。

スペシャル講師



みなさんこんばんは、私がバーチャ界の貧乏暇なしと呼ばれている、マスク・ド・ヒジテツです。今回の攻略は、中級者向けになっているんだじゅ～。というか、一度でも俺のプレイを見て下さい…。
●プロフィール…バトル甲子園（全国大会）ベスト8など、その他多くの大会を制す強者。

今回も 笑顔がキーポイント!!

マスク・ド・ヒジテツ

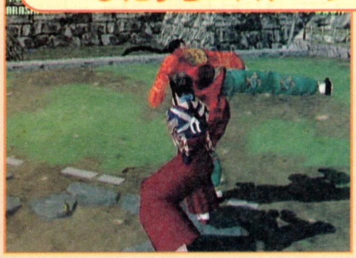
暴れタイプ とにかく打撃を出しまくるタイプ

フレーム的に自分が不利な状況でも、とにかく打撃を出して、こちらの投げ技や発生の遅い打撃技を潰してくるタイプ。要は、相手の行動などは一切おかまいなしのワガママ野郎ということだ。

打撃連打系


◀上段パンチ（P）連打や中段攻撃連発など、さまざまなタイプがいる。特に前者がやっかい。

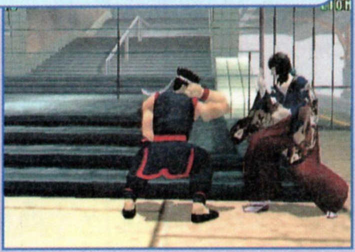
ひたすらエスケープ


◀上段パンチのあとにかならずエスケープ。下段パンチ（⇩P）→エスケープなども多用。

待ちタイプ 常に間合いを開けて戦うタイプ

常に相手と距離をとって戦う嫌なタイプ。俗にいう"チキン"。基本的に読み合いを嫌い、相手の技がスカるのをひたすら待つスタイルは、「スカし待ち」「逃げまくり」の両者に共通する。

スカし待ち


◀相手の打撃技を誘ってそこをスカし、その後確実に打撃技を叩き込む。かなりやっかいだ。

逃げまくり


◀絶対に打撃技が当たらない距離でうろうろしながら、相手がじれて近づいてきたのを迎え撃つ。

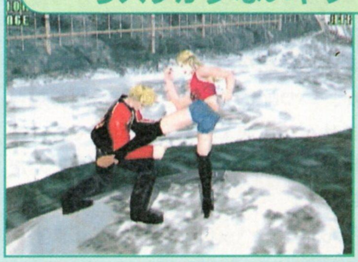
堅実タイプ 大技は出さない手堅すぎるタイプ

ひたすらローリスクな技で攻めてくるタイプと、ガードを固めて、確実に反撃を決めるチャンスをうかがうタイプの2つに分かれる。どちらも、我慢強いプレイヤーが多く、焦らされること必至。

ガード重視


◀確実に反撃が決まる技をガードできるまで待つ、2択攻撃を迫るチャンスをうかがうなどが該当。

リスクが少ないヤツ


◀ひたすらリスクの少ない技で攻撃してくる。上段パンチや下段パンチ、ローキックがメイン。

※文中のコマンド表記は、すべてキャラクターが右向きのものです。また体重別のキャラクターの分類は以下のようになっています。●軽量級：パイ、サラ、葵 ●中量級：アキラ、ラウ、カゲ、ジャッキー、シュン、リオン ●重量級：ウルフ、ジェフリー ●超重量級：鷹嵐

暴れタイプ エスケープと下段攻撃で勝負!!

対策を知らないとアッという間にやられてしまうのが、暴れタイプと戦う時の負けパターン。だが対策さえ知っていれば、余裕で勝てる相手でもある。負けた時の言い訳…「こいつ単なる暴れで、何も考えてねえよ!!」

対策1 上段パンチ(P)を連打してくるタイプ

ポイントは下段攻撃 エスケープも使える!!

パイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーに多いタイプ。対策としては、ローキックやしゃがみダッシュ（⇘⇘）からの下段パンチで上段攻撃を止めるか、エスケープしてから打撃技を出すのがよい。また、右の表で相手の上段パンチを避けやすい技を紹介しているので、こちらも参考にしよう。



◀エスケープ成功後は、すぐさま打撃技を出す。これで万事OKだ。





▶相手の上段パンチ連打に対して、ローキックを使用。うまくタイミングを合わせよう。

上段パンチ対策用キャラ別打撃技リスト

アキラ	躍歩頂肘（⇨⇨⇨P）、馬歩衝靠（⬇⇨P＋K）、返し技各種（⇦P＋K）
パイ	翻身掃脚（⇙K＋G）、裏圏捶（⇙P）、返し技各種（⇦P＋K）
ラウ	地掃腿（⇨⇩K）、斜上掌（↘P）、双虎烈把（⇘P＋K）
ウルフ	ショートショルダー（⇦⇨P＋K）、ロースマッシュ（⇩K＋G）
ジェフリー	ケンカアッパー（⇘⇘P）、ダッキンググロー（⇩K＋G）
カゲ	龍尾閃（⇦⇦K＋G）、擂り蹴り（⇩K）、影刃（⇨⇩⇘P）
サラ	スゥエーローキック（⇩K＋E）、ドラゴンスマッシュキャノン（⇙K）
ジャッキー	ローキック（⇙K）、スゥエーフック（P＋E）
シュン	仰穿腿（⇩K）、前旋掃腿（⇩P＋K）、転身双冲掌（⇨P＋K）
リオン	疾歩昇穿手（⬇⇨P）、斜歩斜掃捶（⇩P＋E）、穿弓腿（⬇K）
葵	草薙（⇩K＋G）、無双破（⬇⇘P）、下段蹴り当て（⇩K）
鷹嵐	勝ち上げ(↘P＋K)、羆爪(⬇⇦⇨P)、露払い2(⬇P＋KP＋K)

投げと打撃の2択を迫る ローキックカウンター後は、相手に2択を迫ることが可能。またタイミングが難しいものの、ウルフ、ジェフリー、カゲ、サラ、ジャッキーは、ヒット後の投げ技が確実に決まる。

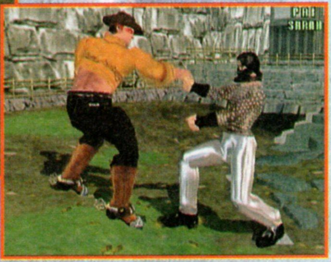
対策2 中段攻撃で暴れてくるタイプ

発生の早い上段(P)で止めるか、エスケープを使用

上段パンチで相手の中段攻撃を止めるのがベスト。カウンターヒットするはずなので、ここから2択攻撃を迫っていこう。また、相手がホーミング性能のない中段攻撃で暴れてくる場合（例：ジャッキーのライジングエルボーやアキラの裡門頂肘）は、エスケープして避けてから、確実に反撃を叩き込むのもいい。これで何とかなるはず！



▶上段パンチがカウンターヒット。ここからは2択攻撃が基本だが、タイミングさえ合えば、確実に投げ技へつなぐこともできる。



◀エスケープでまんまと相手の中段攻撃を避ける。このあとは、ダメージの大きい打撃技や横投げをしっかり決めていきたい。

マスク・ド・ヒジテツのテクニカルアドバイス

クイックバックでスカすのもいい感じ

相手の上段パンチをガードしたあとなどにクイックバックすると、ニーキックや遅めのタイミングのエルボーをスカすことが可能なんじゃ〜。スカすのが嫌いな人は、コレを使わなくても十分対応できるので、あしからず。



▲ウルフのローハンマー（⇩P）をくらったあとでもクイックバックが有効。

対策3 エスケープを多用してくるタイプ

基本は相手のエスケープを投げる エスケープガード投げ抜けに注意!!



◀時には技を食らったあとでも、相手のエスケープを読んで投げにいく勇気が欲しい。

どんな状況でもひたすらエスケープするタイプには、エスケープを読んでそこを投げるといい。しかし上級者になると、エスケープガード投げ抜けを入力している場合がある。この場合は投げ技を使いわけていくことも必要だ。とにかく読みを砥ぎすませ!!



▶⇘K＋Eは、エスケープやしゃがみダッシュに対して効果を発揮する技。ただしガードされると危険。



◀下段回転系の技は、相手の上段攻撃とエスケープに対して効果を持つ。

※文中の「スカす」とは、基本的にエスケープではなく、クイックバックや後退、ジリ下がり（しゃがみながら後退）などで、相手の技を回避することを表しています。

マスク・ド・ヒジテツのテクニカルアドバイス

相手のエスケープ後の行動を潰せ!!

相手がエスケープし終わったところに、中段攻撃を合わせると、エスケープ後の相手のほとんどの行動を潰せるんだにゃ〜。相手のエスケープを意識していないとほぼ無理なんだけど、狙う価値はあるじょ〜。



◀相手のエスケープを見て、すかさず打撃を出せればしめたもの。

待ち タイプ

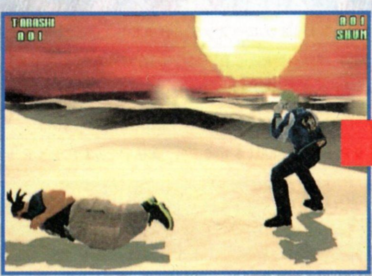
接近戦に勝機を見い出せ!!

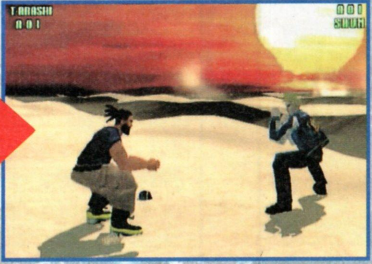
焦って突っ込んでいくと、攻撃をスカされて技を食らってしまう。そして負けパターンに一直線。こんなタイプには、とにかく慎重に近づくことが先決だ。負けた時の言い訳…「こいつチキンだよ。リアルファイトでやるか…」

対策1 こちらの技をスカそうとしてくるタイプ
あえて無理に割り込まず一撃一撃を大切に出す

クイックバックでこちらの打撃をスカそうとしてくる危険なタイプ。この手のタイプと戦う場合は、行動をよく見てから技を出すことが大切だ。リーチの長い技を使用するなり、クイックフォワードから打撃を出すなりして、一撃一撃をしっかりヒットさせるつもりで出していこう。また、時には立ちガードして、相手の出方を見るのもいい。これにより、だいたいの相手の行動パターンがわかってくる。他に、様子を見る手段としては、上段パンチをとりあえず出すのも有効だ。使い分けろ!!

▶こちらの起き上がり攻撃をスカそうとするタイプは非常に多い。こういうシビアな相手に対しては…。

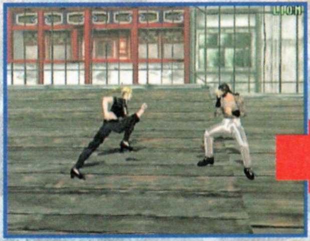




◀起き上がり攻撃を出さないで起き上がろう。これでしきり直しの状態からスタートできるはずだ。

対策2 ひたすら逃げまくり間合いをあけるタイプ
接近するまでが最大の勝負 あとはしっかり攻めまくれ

常に間合いを開けたがるタイプには、思い切って接近するしかない。接近してしまえば、一気に攻勢に転じられるからだ。接近する際は、相手とのタイミングを計り一気にダッシュで近づこう。この時、相手にガードさせる感じで、隙の少ない技をダッシュ中に出していくのもよい。ダッシュ→クイックバックなどで、逆に反撃を誘うのも可。



▲いきなりダッシュで近づいて、隙の少ない技（!?）を繰り出していく。要は、勇気を出して2択のチャンスを作りにいくのだ。



▼隙の少ない技（上段パンチ）を、相手にガードさせた。とりあえず、接近には成功したことになるので、ここからは読み合いで勝負。

マスク・ド・ヒジテツのテクニカルアドバイス

しゃがみダッシュ（ファジーガード）でプレッシャーをかけろ

上段パンチやエルボーを使って、間合いの開いた相手に突っ込んでいくのが基本ですが、時にはしゃがみダッシュからガード（要はファジーガード）して、相手との距離をつめるのもいいですね〜。ただし、あまりに離れたところでしゃがみダッシュをしても意味がないので、距離が離れている場合は、ダッシュ→しゃがみダッシュ→ガードで近づく必要があるっちゃよ。

▶一応安定した近づき方なのだが、こんな離れたところでしゃがみダッシュしても意味がない。





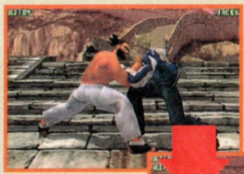
◀やっぱり基本は気合のダッシュ2択。自分の読みを信じて、勝負をかける。タイミングをずらすことも重要だ。

超 テクニカルなファジーガードを解剖!!

中段攻撃と投げ技を同時に回避できる、必殺のファジーガード。方法は、しゃがみダッシュ（↘↘）を入力後、すぐ立ちガードすればOK。また、しゃがみから立ち状態に移る際にも、ファジー状態を作り出すことが可能だ。このファジーガードの最大の利点は、

① 「相手の上段パンチをガード」
② 「相手の上段パンチがノーマルヒット」
③ 「相手の下段パンチがノーマルヒット」

この3点からの投げと打撃の2択攻撃を回避できるところにある。ただしこの強力なガードにも弱点はある。それは、密着状態において、最速のタイミングで入力された投げ技を回避できないことがあるということ。例を挙げると、ジャッキーがニーストライク（⇒⇐P+G）を投げ抜けされたあとにしゃがみダッシュを入力しても、相手が最速のタイミングで投げにきた場合、投げられてしまう。また、エルボーなどの硬直の長い技のあとも、もちろんファジーガードは成立しない。使いどころを見極める必要があるというワケだ。



◀しゃがみダッシュを入力後、すぐさま立ちガード。しゃがみダッシュ入力は、できるかぎり最速で入力しよう。



▶ファジーガード成功。使いどころさえ誤らなければ、これほど強力な武器はない。上級者を目指すなら必須テクだ。

ファジーガードの理想的な使いどころ
●相手の上段パンチ（P）をガードしたあと
●相手の上段パンチ（P）がノーマルヒットした時
●相手の下段パンチ（⇩P）がノーマルヒットした時

マスク・ド・ヒジテツのテクニカルアドバイス

ファジーガードに頼りすぎるな!

攻めるべきポイントなどでは、あくまでファジーガードを選択肢の1つとして考えるべきだにゃ〜。ファジー癖がつくと、攻撃力が落ちるし…。



◀Pが当たらない時のファジーガードは無意味。忘れるな。

堅実タイプ

常に相手のウラをかけ!!

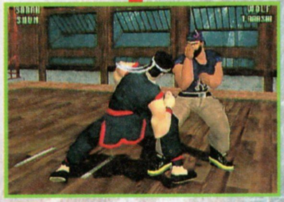
手堅い戦法しか取らないローリスクなタイプには、単純な2択はあまり通用しない。こんな相手には、基本戦術を踏まえつつ、豊富なアイデアを用いて勝負を挑むのが効果的だ。負けた時の言い訳…「こいつ手出してこねえよ」

対策1 ガードを固めてこちらの打撃を待つタイプ

狙うは強気の投げ技！ 投げにいくためのテクニックが重要

ただ立ちガードを固めているだけの相手なら、単純に投げ技を狙っていけば勝てる。しかし、しゃがみ状態から立ち状態に移行しながらガードする、通称「ファジーガード」を使ってくる場合は話は別。いかにタイミングをずらして、相手を立たせてから投げるかがポイントになるのだ。下記の写真は一例だが、相手をビビらせて立たせるという点では使えるぞ。もちろん、中段攻撃もバランスよく使おう。


▲しゃがみダッシュで相手にプレッシャーをかけて立たせ、その後投げ技を狙う。相手の状態を見極めろ。


▲相手の目の前でいきなりエスケープ。相手が驚いて立ちガードしたところに、投げ技を狙う。奇襲的な意味合いが強い。


▲とにかく、強気で投げ技を狙いにいくのがポイント。中段攻撃とのバランスを考えて。

対策2 リスクの少ない技で攻めてくるタイプ

相手の行動を読んで対処 時には大胆に攻めろ!

上段パンチや下段パンチ、ローキックなどを読んで対処していくしか方法はない。ローキックを読んでガードした場合は、確実にエルボーや下段投げで反撃する。相手の上段パンチを読んだら、しゃがんで回避し、その後投げを決める。このように、相手の行動に合わせることが大切。また状況によっては大胆に攻めていくのも有効だ。


▲相手の上段パンチを読んでしゃがむ。すると当然のごとく、上段パンチはスカるはず。相手のワンパターンな連係を読むしかない。


▼しゃがんでスカしたあとは、投げ技を狙っていくのがよい。これを狙って決められれば、相手に精神的なダメージも与えられる。

マスク・ド・ヒジテツのテクニカルアドバイス

上段攻撃と下段攻撃で相手をゆさぶれ

こちらのライジングエルボーと投げ技の単純2択を、エスケープガード投げ抜けやファジーガード、見てから投げ抜けなどで、うまい具合いに回避してくる相手に対するテクニックを教えるっち。写真を見てちょ！


◀まずは上段パンチをガードさせて、ここから、ライジングエルボーと投げ技の2択攻撃を迫ると相手に思わせる。

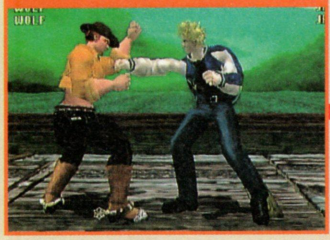

▶そしてしゃがみダッシュでプレッシャーをかける。この時点でファジーガードするのがポイント。相手が打撃で暴れてきた場合にも対応できるからだ。そして相手の状態を見てから…。


◀しゃがみダッシュでタイミングをずらし、ライジングエルボーと投げ技の2択を迫る。特にガードを固めてくる相手に有効なテクニックだ。

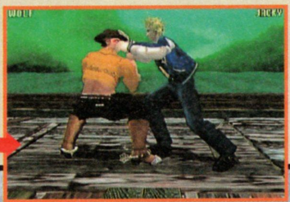
ファジーガードの成功例と失敗例

状況によって、ファジーガードの成功する場合と失敗する場合があることはすでに述べた。そこでここでは、具体的に実戦での成功例と失敗例を、画面写真とともに解説していこう。これを見れば、ファジーガードがすべての攻撃に対して万能なわけではなく、あくまでも戦いの中の選択肢の1つであることがわかるはずだ。

相手の上段パンチ(P)をガードorノーマルヒット


▲ジャッキーの上段パンチをガード、もしくはノーマルヒットで食らった場合から、ファジーガードを試みてみる。すると…。


◀ファジーガードは成功し、ジャッキーのライジングエルボーをガードできる。


◀当然投げ技も回避できる。2択攻撃を完全に防止できるのだ。

相手の上段パンチ(P)がカウンターヒット


▲次は、ジャッキーの上段パンチをカウンターヒットで食らった場合から、ファジーガードを試みる。ジャッキー側の2択を回避できるのか？


▲しゃがみダッシュ前に投げ技を食らってしまうことになる。ファジーガード失敗。


▲もちろん、ライジングエルボーも食らう。しかもよろけてしまうし…。いいことなし！

めざせ コンボマスター

テクニカルコンボを中心に、キャラ別の多彩なコンボを紹介!!

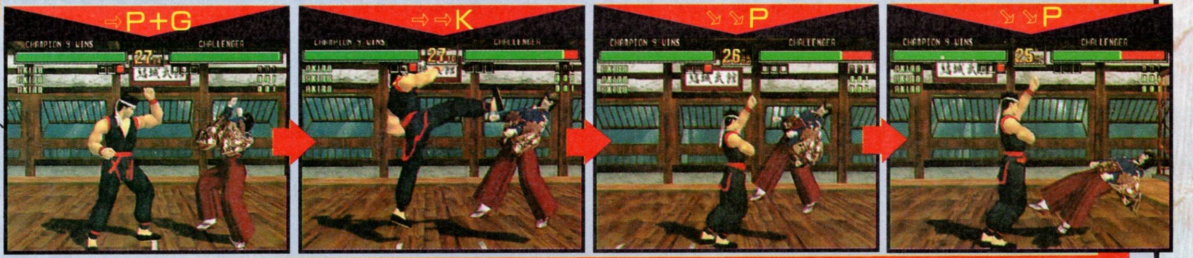
実用的なコンボもいいけど、超カッコイイコンボはいかが？　ということでここでは、テクニカルコンボと実用的なコンボの２つを、キャラ別に分けて紹介していく。テクニカルコンボは実戦で狙う機会が少ないので、友達と協力して試してみては？

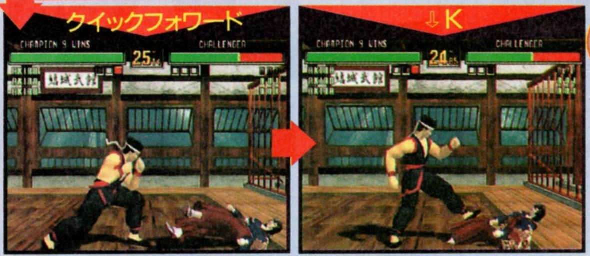
AKIRA 結城晶

軽量級にのみ決まるコンボ。始動技の開胯は、足位置がハの字の状態で使用する。ポイントは、最後の易前腿をクイックフォワードから目押しで出すこと。ちなみに、サラに対しては易前腿が入らないので要注意。実戦でもある程度は狙うチャンスがあるはずだが、いかんせんタイミングが難しいので、とにかく練習あるのみといったところだ。

開胯(⇨P+G)→右端脚(⇨⇨K)→揚砲(⇘⇘P)×２→クイックフォワード→易前腿(⇩K)

▶「ＶＦ２」チックな多段コンボ。開胯が正位置始動の場合は、１発めの揚砲がスカってしまうので、このコンボを決めることができない。コンボ開始時の足位置は、常に見切れるようにしよう。実戦でも非常に重要だ。





その他の実用的なコンボ

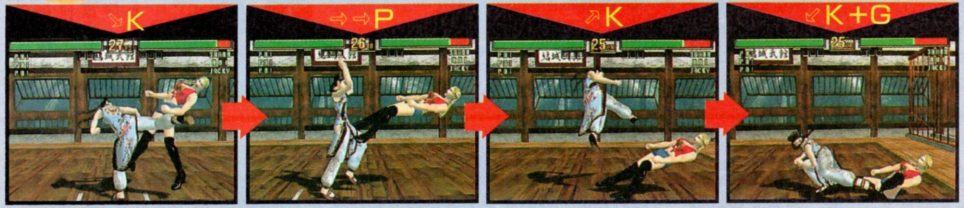
相手の浮き具合でコンボを使い分ける必要があるのが、アキラのコンボの特徴。特に修羅覇王靠華山につなぐコンボは、かならず決められるようにしたい。

- 裡門頂肘(⇨⇨P、要カウンター)→躍歩頂肘(⇨⇨⇨P)→槍下砲(⇘P、ダウン攻撃)
- 開胯(⇨P＋G、足：正位置)→右端脚(⇨⇨K)→鉄山靠(⇦⇨⇨P＋K、最後の⇨を伸ばす感じで入力)
- 躍歩頂肘(⇨⇨⇨P、要カウンター)→ / 馬歩衝靠(↓⇨P＋K、相手の立ち状態にヒット)→ / 開胯(⇨P＋G)→右端脚(⇨⇨K)→ ⇒ **修羅覇王靠華山**(⇘K＋G⇨P⇦⇨⇨P＋K)

PAI パイ・チェン

軽量級限定のコンボ。最初の旋中腿がカウンターヒットしないと決まらない。コマンド的には、特に目押しが必要な部分がないので、難しくはないはず。燕子双掌以降を、飛燕単脚×３に変えてもコンボとして成立するので、興味のある人はこちらも試してみては？

旋中腿(⇘K)→燕子双掌(⇨⇨P)→飛燕単脚(⇗K)→翻身掃脚(⇙K+G)



▲足位置に関係なく決まるので、比較的狙いやすい。ダメージ的には大して期待できないのが、ちょっぴり難点。

その他の実用的なコンボ

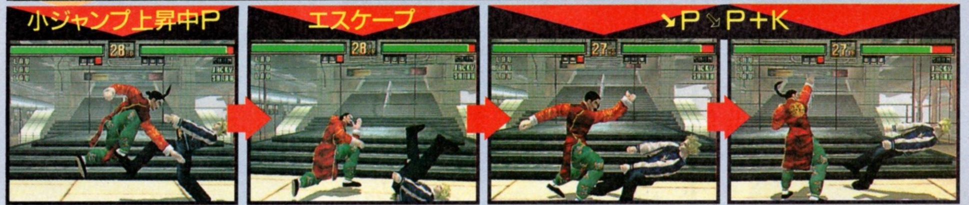
下記の３つのコンボは、パイ使いなら是非ともマスターしておきたいコンボだ。特に難しいものはない。いってしまえば、この３つのコンボを使い分ければ、実戦ではほぼＯＫということになる。

- 旋中腿(⇘K、要カウンター)→連環転身掃脚(ＰＰＰ⇩K)
- 高蹴腿(K)→双拳旋風腿(ＰＰK)→雷陰掌打(⇘P、ダウン攻撃)
- 燕風輪翔(⇨P＋K＋G)→旋中穿腿(⇘K＋E)→翻身掃脚(⇙K＋G)

LAU ラウ・チェン

相手のしゃがみ状態に騰空斜掌をヒットさせた場合に決まる。下段起き上がり攻撃に合わせると狙いやすい。騰空斜掌後のエスケープは相手の背中側に行おう。あとは、エスケープ中に先行入力でしゃがみダッシュを入力しておけば、すぐに連環虎燕掌が出せるはずだ。

騰空斜掌(小ジャンプ上昇中P)→エスケープ→連環虎燕掌(↘P⇘P+K)



▲エスケープ方向を見きわめるのが少し難しい。エスケープ中は、しゃがみダッシュでエスケープをキャンセルするように。

その他の実用的なコンボ

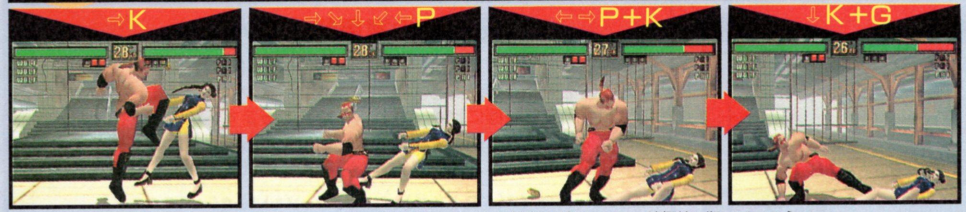
どのコンボも、相手が浮いたらすぐに狙っていきたい。コンボ始動技をいかにカウンターヒットさせるかがカギだ。

- 斜上冲捶(↘ＰＰ、要カウンター)→連環転身掃脚(ＰＰＰ↓K)
- 飛燕連掌からの連環転身掃脚(⇦⇦P⇩ＰＰＰ↓K)
- 騰空斜掌(小ジャンプ上昇中P)→飛燕連掌からの連環転身掃脚（⇦⇦P⇩ＰＰＰ↓K)
- 旋中腿(⇘K、要カウンター)→冲拳(P)→旋栽腿(⇩K)→踏襲撃(⇘K、ダウン攻撃)

WOLF ウルフ・ホークフィールド

軽量級限定のコンボ。ニーブラストが相手の立ち状態にヒットすれば、問題なくすべて決まる。ただし最後のロースマッシュのみ目押しで入力しよう。ダメージもそこそこ期待できるので、実戦で狙っていきたいところだ。ちなみに、この後ダウン攻撃は入らない。

ニーブラスト(⇨K)・スクリューフック(⇨↘⇩↙⇦P)・ショートショルダー(⇦⇨P+K)・ロースマッシュ(⇩K+G)



▲3発めのショートショルダーからは、バウンドコンボとなる。なかなか見栄えがいいので、積極的に狙っていこう。

その他の実用的なコンボ

超基本的なコンボが以下の4つ。ウルフのコンボはこれらがメインなので、かならず使いこなせるようになりたい。

- ショートショルダー(⇦⇨P+K)→ニーブラスト(⇨K)→ハイエルボー(⇩⬆P、ダウン攻撃)
- エルボーバット(⇦P)→ショートショルダー(⇦⇨P+K)→エルボー(⇧P、ダウン攻撃)
- ニーブラスト(⇨K)→ローハンマー(⇩P)→ハイエルボー(⇩⬆P、ダウン攻撃)
- スクリューラリアート(⇨↘⇩↙⇦PP)→ロースマッシュ(⇩K+G)→フロントロールキック(⇦⇨K+G)

JEFFRY ジェフリー・マクワイルド

中量級のカゲやラウまでに決まるコンボ。最初のヘルスタップをカウンターヒットさせる必要がある。また軽量級には足位置に関係なく決まるが、中量級に対しては足が正位置でないと決まらない。ダメージ的にはあまり期待できないので、実戦には不向きだ。

ヘルスタップ(P+E)・しゃがみダッシュからのローナックル(↘↘⇩P)・ケンカアッパー(↘↘P)



▲ポイントはしゃがみダッシュからのローナックル。しゃがみダッシュは、結構深くまで踏み込んでよい。ケンカアッパーは最速で入力。

その他の実用的なコンボ

特に難しいコンボはなく、どれも本当に実用的なものばかりだ。また、足位置が関係しないのも、お手軽で嬉しいポイント。とにかく、初心者でも簡単にマスターできるはずだぞ。

- ケンカアッパー(↘↘P)→ダッシュエルボーアッパー(⇨⇨P)→ボディープレス(⇧P、ダウン攻撃)
- ニープッシュ(⇦K、要カウンター)→ニープッシュ(⇦K)→ボディープレス(⇧P、ダウン攻撃)
- ニーアタック(⇨K)→ニープッシュ(⇦K)→ボディープレス(⇩P、ダウン攻撃)

KAGE 影丸

アンジュレーションが上りで、しかも軽量級限定という、かなり限られた状況で決まるコンボ。ポイントは、弧延落後深めにクイックフォワードして、相手が地面に落ちると同時に円月蹴りを決めるところ。要は目押しということだ。ダメージもかなり期待できるぞ。

弧延落(⇦P+G)・円月蹴り(クイックフォワード後、⇗K+G)・影刃(⇨⇩↘P)



▲クイックフォワードの距離を上手く調節できないと決まらない。慣れるまで何度も練習する必要があるだろう。

その他の実用的なコンボ

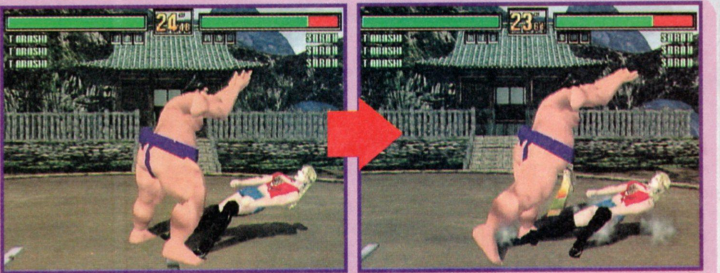
弧延落後のコンボは、アンジュレーションによって使い分けよう。順逆自在からのコンボは、キャラや足位置によって決まらないことがあるので、影刃を飛び前蹴り(⇗K)に変えてもよい。

- 弧延落(⇦P+G)→浮身膝蹴り(⬇⇨K)→散弾螺旋裏蹴り(➡PP⇦PK)
- 弧延落(⇦P+G)→クイックフォワード→幻葉(⇦K+G)→影刃(⇨⇩↘P)→踵落とし(↘K、ダウン攻撃)
- 中蹴り(↘K、要カウンター)→弾拳(➡P)→影刃(⇨⇩↘P)
- 順逆自在(⇨P+G)→影刃(⇨⇩↘P)→擂り蹴り(⇩K)→踵落とし(↘K、ダウン攻撃)

コンボ豆知識

アーケード版「葵限定コンボ」は軽量級すべてに決まるのだ!!

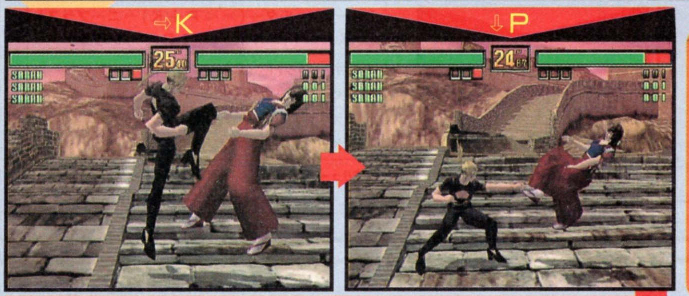
アーケード版には、全キャラに葵のみに入るコンボが存在したが、DC版だと軽量級すべてに決まるのだ。例えば、アドバタイズでカゲが葵に決めている、弧延落→浮身膝蹴り→弾拳→幻葉→影刃のコンボは、サラ、パイにも決まる。このようにDC版では、葵限定コンボというものがほとんど存在しないことがわかるはずだ。ただしまれに、パイや葵には決まるがサラには入らないといったコンボが、例外的に存在する。


▲アーケード版の葵限定コンボの「勝ち上げ×4」は、葵に決めるのと同じようにサラにも決まる。

SARAH サラ・ブライアント

ニーキックがカウンターヒットした場合に狙えるコンボ。ニーキックは足が正位置のときに繰り出す必要がある。コンボ対象キャラは、軽量級のキャラ。コンボライジングニーをコンボサマーソルトキックに変えてもコンボとして成立するので、好みで使い分けよう。非常にカッコイイコンボなので、決めれば友達に驚かれること間違いなしだ。

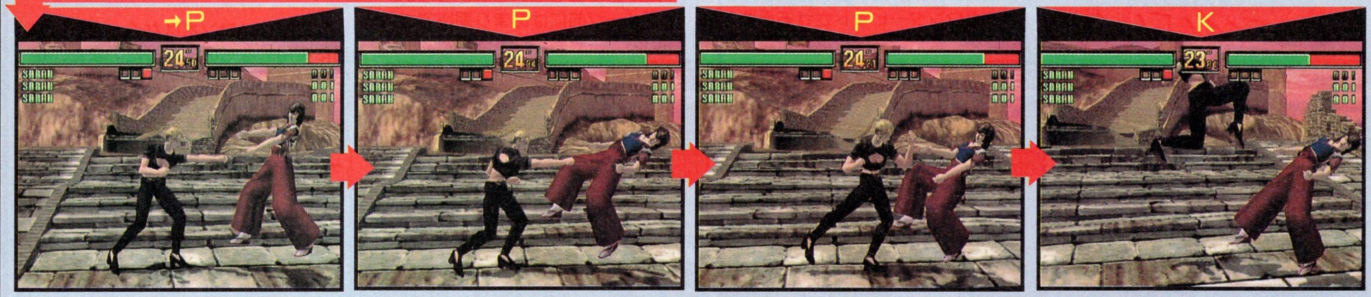
ニーキック(⇨K)→スクァトストレート(⇩P)→コンボライジングニー(➡PPPK)



その他の実用的なコンボ

ニーキック始動のコンボは、かならず足位置を見る必要がある。基本的には相手の立ち状態にヒットさせた場合に狙っていきたい。足位置が見切れなかった場合は、スクァトストレート（⇩P）→ハイジャンピングニースタンプ（⇩⬆P、ダウン攻撃）で安定するのも１つの手だ。どのコンボも反撃技として狙えるので、このことを常に意識しておこう。

トーキックジャックナイフ(⇩P＋KK)→コンボサマーソルトキック(➡PPP⇘K)
ニーキック(⇨K、足：正位置)→サマーソルトキック(⇖K)
ニーキック(⇨K、足：ハの字)→ドラゴンスマッシュキャノン(⇙K)→ダウン攻撃

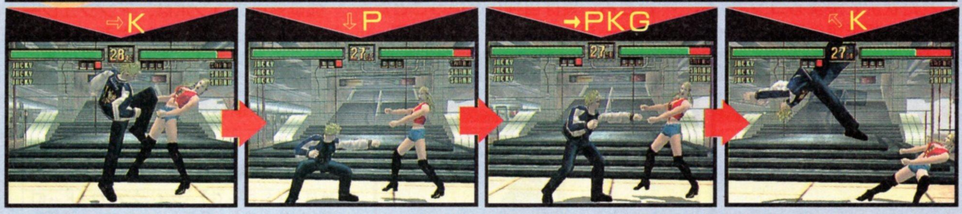


▲コンボライジングニーは方向ボタン前に入れながら出さないと、すべてヒットしない。また、足がハの字始動でニーキックをヒットさせた場合は、スクァトストレートが当たらない。

JACKY ジャッキー・ブライアント

相手の上段パンチに対してカウンターヒットした場合に、狙っていけるのがこのコンボ。中量級のカゲorラウにまで決めることができるのが嬉しいところだ。アキラやジャッキーには決まらないので、そこのところは要注意。見た目のカッコよさは１、２を争う。

ニーキック(⇨K)→スクァトストレート(⇩P)→PKキャンセル(➡PKG)→サマーソルトキック(⇖K)



▲３発めをストレートリード（➡P）にすると、決まらないのがポイント。しっかりPKキャンセルで前に踏み込む必要があるのだ。

その他の実用的なコンボ

ジャッキーのコンボは、足位置が重要なものが多い。ニーキック始動のコンボは、相手の立ち状態にヒットした場合に狙え。

ニーキック(⇨K、相手立ち状態にヒット。足：正位置)→サマーソルトキック(⇖K)
ニーキック(⇨K、要カウンター)→ダブルパンチニーキック(PP⇨K)→ジャンピングニースタンプ(⇧P、ダウン攻撃)
ビート＆バックナックル(P＋KP、相手立ち状態にヒット。足：ハの字)→サマーソルトキック(⇖K)
ニーキック(⇨K)→スクァトストレート(⇩P)→スラントロースピンキック(⇨⇨⇙PK)

SHUN 舜帝

横掃撃（⇦P）が相手にカウンターヒットした場合に狙っていきたいコンボ。コンボ始動時の足位置は、正位置であること。軽量級には非常に入りづらいので、ムリに狙うべきではない。

その他の実用的なコンボ

ここで挙げたコンボは、舜のコンボの中でももっとも基本的なもの。足位置によって上手に使い分けられれば、いうことはない。

挑腕裁手(⇩⇘⇨P⇦P、足：正位置)→挑腕撩拳(⇩⇘⇨P)→転宙落脚(⇧P、ダウン攻撃)
挑腕撩拳(⇩⇘⇨P、足：ハの字)→挑腕裁手(⇩⇘⇨P⇦P)→転宙落脚(⇧P、ダウン攻撃)
月牙叉撃(⬇⇨P、足：正位置)→仰飲仙手(⇘P)→転宙落脚(⇧P、ダウン攻撃)
転身繰膀(⇘P＋G)→挑腕裁手(⇩⇘⇨P⇦P)→浸歩酔硬手(⇦⇘P)→連環前旋掃腿(⇩P＋KKK、中量級以下は酒11杯以上、重量級は酒20杯以上が必要)

横掃撃(⇦P)→何仙臀打(⇨PK)

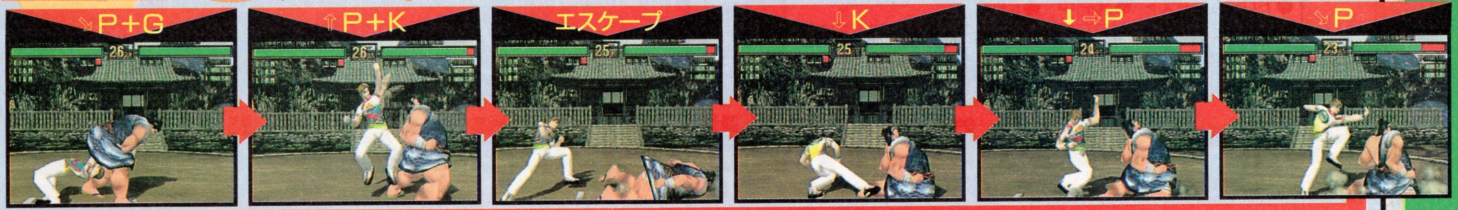
▶酒を多めに飲んでいる場合やアンジュレーションが下りの場合は、何仙連環臀打（⇨PPK）が入ることもある。相手をバカにしつつ、しかも威力が高いので、結構イケてるコンボではあるはずだ。

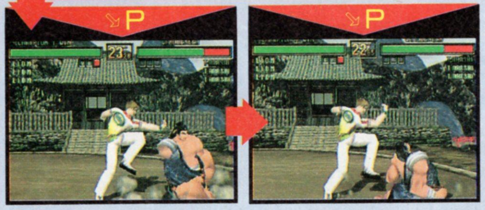


LION リオン・ラファール

非常に決めるのが難しいが、かなり美しい鷹嵐限定バウンドコンボ。DCならではのコンボでもある。縦跳穿掌後のエスケープは、鷹嵐の腹側方向に行うように。また疾歩昇穿手までは簡単に決めることができるが、問題はその後の穿陰掌×3。目押しで入力しなければならないので、かなりの練習が必要だ。

攫下尖転(⇘P+G)→縦跳穿掌(⇑P+K)→エスケープ→軌腿(⇩K)→疾歩昇穿手(↓⇨P)→穿陰掌(⇘P)×3





◀エスケープ方向を見きわめるコツは、やはり練習するしかない。穿陰掌の1発めを当てるのが非常に難しく、1発めさえヒットすれば、それ以降の2発は、先行入力でOK。多段コンボの極みがここにある

その他の実用的なコンボ

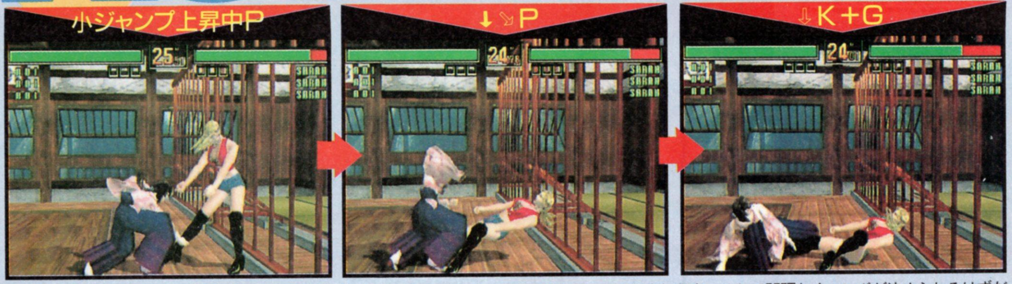
後蹴腿からのコンボは、サラのダブルジョイントバット（⇨PK）やジャッキーのエルボースピンキック(⇨PK)の反撃技として使えるので、ぜひ覚えておこう。

後蹴腿(⇦⇦K)→背身尖掌(敵背後、振り向き後すぐP+K)→下統捶(⇩P)→飛転落腿(⇩↑P、ダウン攻撃)
盤肘連環手(⇨PP、2発目ヒット)→前掃腿(⇩KK)
疾歩昇穿手(↓⇨P、要カウンター)→盤肘連環手(⇨PP)→閃転空脚(⇗K)

AOI 梅小路 葵

壁を正面に捉えている場合に狙えるコンボ。コンボの対象となるキャラクターは、軽量級に限られる。最初の飛び手刀は、とにかくヒットしさえすればよい。ただし飛び手刀がヒットした時点で、相手が壁に当たってバウンドしなければ、2発めの無双破がヒットせず、もちろんこの後のコンボもつながらない。

壁コンボ：飛び手刀(小ジャンプ上昇中P)→無双破(↓⇘P)→草薙(⇩K+G)



▲2発めの無双破は、しゃがみダッシュから出すようにする。もちろん、しゃがみダッシュは先行入力。これで問題なくコンボが決められるはずだ。

その他の実用的なコンボ

葵のコンボは実用的ではないが、まったく使えないともいいきれない。以下の2つのコンボは、実戦でもそこそこイケるものをピックアップした。

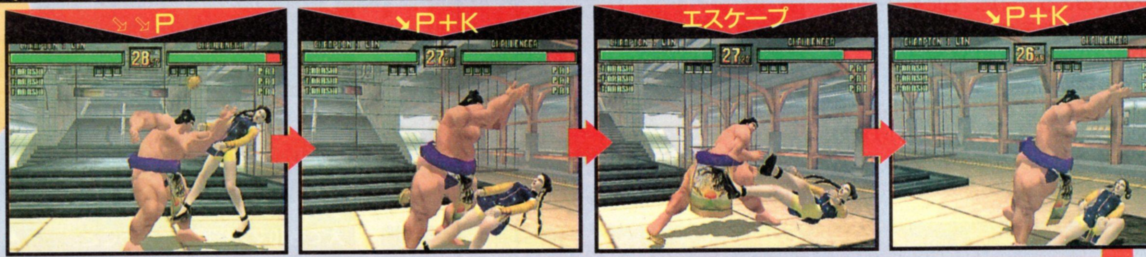
袖伸拳(⇘P、要カウンター)→二連突釘脚(PPK)→縦手刀(⇘P、ダウン攻撃)
雷刃破(⇨K、要カウンター)→下段掌打(⇩P)→空勢瓦突蹴り(⇩↑P、ダウン攻撃)

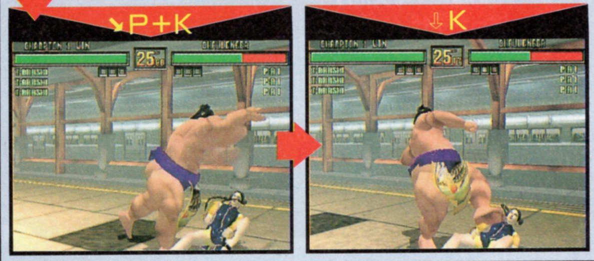
TAKAARASHI 鷹嵐

軽量級限定のオススメコンボ。ポイントは、勝ち上げ1発後に行うエスケープの方向。倒れている相手の頭側にエスケープする必要があるのだ。あとは、エスケープ中にしゃがみダッシュを入力しておけばよい。ちなみに勝ち上げはすべて、しゃがみダッシュ入力から出すように。

斬撃(⇘⇘P)→勝ち上げ(↘P+K)→エスケープ→勝ち上げ(↘P+K)×2→蹴たぐり(⇩K)

▶勝ち上げは、しっかりしゃがみダッシュを入力してから出すこと。そうでないと、鬼勝ち上げ（⇘P+K）が出てしまい、2発め以降のコンボが決まらなくなってしまうのだ。





その他の実用的なコンボ

鷹嵐のコンボの締めは、蹴たぐりが安定している。バウンド中に拾うことになるので、コンボの締めくくりに迷ったときは、即、蹴たぐりでOKだ。各始動技からのコンボをしっかり覚えて、常時使い分けられるようにしておこう。

諸手突っ張り2(⇨⇨PPP、要1発目カウンター)→四股蹴り(⇦K)
勝ち上げ(↘P+K)→双手突き(⇨⇨P)→蹴たぐり(⇩K)
鬼殺し(⇘P、要カウンター)→斬撃(⇘⇘P)→双手突き(⇨⇨P)→蹴たぐり(⇩K)

コンテストのお知らせ&ゲーム序盤の２つのエリアを攻略!!

セヴンスクロス

DC　●ドリームキャスト　●発売中　●5,800円
●NECホームエレクトロニクス　●S・RPG　●使用ブロック数172

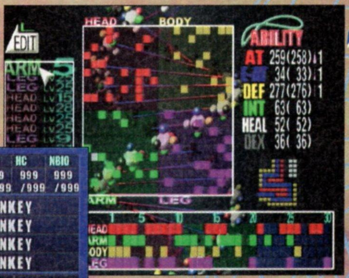
攻略第1回めの今回は、無脊椎／魚類エリアのMAP＋敵データなどを公開。また、81万通りの進化形態を競う（読者参加）コンテストの告知とニューロ攻略もあるので、見逃さないように。

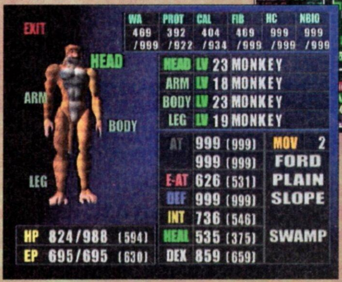
NECホームエレクトロニクス公認“進化形態コンテスト”開催決定!!

精魂込めて育てた自慢のキャラを大募集!!　かっこいい形態からへんてこな形態までどんなモノでもOKだぞ。応募方法は、自慢の形態がわかる画面を写真かビデオ（VHS）に撮り、それを住所、氏名、電話番号そして各パーツのLvとコメントを書いたメモと一緒に、右の宛て先まで送るだけ。さまざまな賞を設け、さらに賞品も超豪華だぞ。

締め切り１月25日必着（結果発表は２月12日発売のVol.６号の予定です）

キミだけのオリジナル形態に進化させよう!!





コンテストに応募する形態にはパーツLvなどの制限は一切ない。また、かっこいいキャラから変テコリンなものまで、入選作をいくつも選ぶので気軽に応募してくれ。

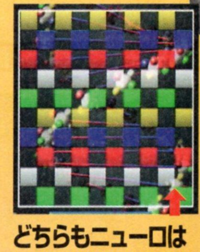


〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京都ＹＷＣＡ会館
電撃ドリームキャスト編集部「81万分の１の可能性」係

コンテスト開催記念 第１回? ニューロ手なづけ講座

本作を攻略するうえで外せないのが、パーツ獲得のためのDNAシート。だが、これはニューロが相手なだけに確実な攻略法がない。ただ、ニューロの行動にはいくつかの傾向がある。そこで、下に傾向の中でも特に覚えておきたいモノを３つピックアップしてみた。これを知っているのと知っていないとでは、獲得できるパーツ数にかなりの差が出てくるので、しっかり頭にたたき込んでおこう。また、右にそれらの傾向を応用したテクニックを掲載。能力の高いパーツが欲しいと言う人は、ぜひとも試してみてほしい。ただし、おおかた分類わけができている（最低でも50回以上デザインを入力済み）状態で、このテクニックをチャレンジしても、成功しない場合があるのであしからず。

▼色は基本能力に関係しているだけで……。





◀20×20シートへの分類には関係ない。

どちらもニューロは同じデザインととらえる

ニューロはどんな性格の持ち主なの？　法則をチェック!!

- プレイヤーが描いたデザインをニューロが分類わけする時の基準は、マスが塗ってあるかないかのみで、どの色を使ったかは関係ない。
- 最初ニューロは20×20のシートの外側（低Lvのパーツ）に配置したがり、分類わけができると内側（高Lvのパーツ）も使うようになる。
- ニューロがデザインを20×20シートに配置する際、類似しているデザインを近くのマスに置く性質がある。逆に言えば、類似していないデザインの場合はまったく別のマスに配置する。

たとえば、こんな攻略法……

1. 全部のマスを塗ったデザインを入力

まず、どの色でもいいから"ALL ON"ですべてのマスを塗りつぶす（全マスを塗りつぶしてあれば複数の色でも可）。そして、そのデザインをニューロに送り込む。



▶強化したい基本能力に対応した色で、マスを塗りつぶしていこう。

2. これを約20回ぐらい入力し続ける……

１の作業を約20回程度繰り返す。ただし、これだと同じパーツばかり入手することになるので、他のパーツが欲しい場合は塗らない部分（最大でも10マス程度）を作ること。





▲飽きずに入力せよ！

3. その後、１マスだけ塗ったデザインを入力

そして、１マスだけ塗ったデザインをニューロに送れば、高い確立でＬｖの高いパーツが手に入る。もしも獲得できなかったら、１の作業からもう１度やり直そう。



▶見事に最高LvのパーツをＧＥＴ！　さぁ、キミもトライしてみよう。

 背袋（せぶくろ）ちぇっく　基本能力値の上昇の度合いは、Ｌｖの高いパーツを入手した時の方が大きい。なので、パーツ獲得よりも基本能力値上昇を目指しているのなら、Lvの高いパーツを手に入れた際のデザインを転写。そして、上昇したい能力に対応した色で塗りなおして、基本能力大幅アップを図ろう。効率のいい能力アップができるぞ。

無脊椎/魚類エリアをMAP&繊細なデータで徹底攻略!!

『セヴンスクロス』の世界は右にまとめたように、6つのエリアで構成されている。今回は、このうちの序盤の無脊椎エリアと魚類エリアの2つを攻略するのだが、その前にここでは弱肉強食の世界で生き残るために知っておきたい3つのポイントを解説していく。どれも基本的なことなのだが、非常に重要なモノばかりなので、確実に覚えておくこと。では、さっそくそれぞれのサバイバル要素を見ていくとしよう。



◀クリアしたエリアなら無脊椎エリアの5つの石碑から自由に行き来できる。

この6エリア内で最強生物をめざす!!

無脊椎エリア → 魚類エリア（今回はこのエリアまで攻略） → 両生類エリア → 爬虫類エリア → 鳥類エリア → 哺乳類エリア

サバイバル1 地形に合った脚を選ぶ

各エリアは海や傾斜地、溶岩などの6つの地形でかたちづくられており、各地形はそれらに適した脚でないと、移動することができない。そのため、エリア内の地形を把握し、常に最適な脚を選ぶ必要がある。なお、下の表に地形別の移動可能な脚について簡単にまとめてみた。また、次ページからのエリア攻略では、MAP上に地形を表記したので、エリア内を探索する際などに役立ててほしい。



▲新しい脚を獲得したら、MUTATION画面でどの地形に進入可能かを確認しておこう。

FORD……浅瀬
移動するとチャプチャプ音がする地形。どの脚でも進入可能。



SWAMP……沼
泥の溜まった地形。進入できる脚は、安定性の高い脚のみ。



SEA…………海
浅瀬よりも水深のある地形。海洋生物／人型の脚のみ移動できる。



SLOPE…傾斜地
岩山など傾斜のある地形。Lv14以上の脚であれば、ほぼ移動可能。



PLAIN……平地
起伏の少ない地形。ヒレ型以外の脚なら、ほぼどれでも移動可能。



FLOAT..主に溶岩
溶岩など浮遊を必要とする地形。Lv23/29の脚以外は進入不可能。



サバイバル2 攻撃では属性が重要

攻撃には属性があり（右の表参照）、敵によって有利／不利がある。つまり、攻撃力が高い腕でも、敵の種類（属性）によっては5Lv程度の差は覆されてしまう可能性がある。具体的な有利／不利な攻撃については、エリア攻略の敵データを参考にして欲しい。



近接攻撃
・打撃
・裂く
・斬る



遠距離攻撃
・射撃
・ビーム
・溶解



EX-POWER
・雷(LIGHTNING)
・火(FIRE)
・水(WATER)
・風(WIND)



◀EX-POWERは属性の影響が顕著に出る。使いわけが必要だ。

敵を倒して、HP/EPの上限をアップさせろ

敵を倒すと、ランダムでHPとEPの最大値が0〜2上昇する。最大値は、強さに関係なくどんな敵でも倒せば上がるので、無脊椎エリアの生物などを積極的に倒し、HP/EPの最大値をアップさせていこう!!



◀序盤で敵を多く倒せば、そのぶん後の展開が楽になるぞ。

サバイバル3 体成分には常に気を配ろう

ゲーム中、おろそかにできないのが体成分。これが足りないと、HP/EPの回復やパーツの変更ができないなど、かなり行動に制約を受ける。敵やフィールド上の植物をこまめに捕食して、常に十分な体成分を確保しておく必要があるぞ。また、PROTが不足している時は、EX-POWERでHPを回復するといった、臨機応変な行動も重要だ。



▶パーツ変更は体成分に余裕ができてから。無謀なパーツ変更は死を招くぞ。



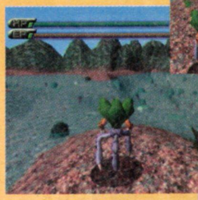
◀膨大な体成分を消費するEX-POWERも。乱用は厳禁!!

HPの回復に必要な体成分
・PROT（プロテイン）
EPの回復に必要な体成分
・FIB（繊維質）/WA（水分）

食用植物/貝の出現ポイントは決まっている!!



フィールド上に点在している植物や貝類は、どの場所に出現するか、あらかじめ決まっている（エリア別攻略では出現ポイントと捕食した時の効果を掲載）。ただしこれら植物や貝は、ランダムで出現するため、その出現場所に行けば、必ず捕食できるとは限らないので注意!! ちなみに1度捕食した植物などは、他のフィールドを行き来する（GDを読ませる）ことで再び出現する。また捕食したいのだが、なかなか目当てのモノが出現しない場合も、これと同様の行動で出現することがあるので覚えておこう。



▶植物を捕食、他のフィールドへ（GDを読み込む）。



▶そして、さっきの場所に戻ってみると植物が復活。これで何度も食べられる!!

背袋(せぶくろ)ちぇっく
攻撃時に表示される三角の色（近接攻撃／赤、遠距離攻撃／黄、EX-POWER／緑）と、各攻撃に使用するコントローラのボタンの色が対応していることに気づいていたかな？　つまり、三角と同じ色のボタンを押せば攻撃可能なのだ。これを覚えておけば、とっさの敵とのバトルでも入力ミスせずに戦うことができるぞ。

無脊椎エリア
MUSEKITUI

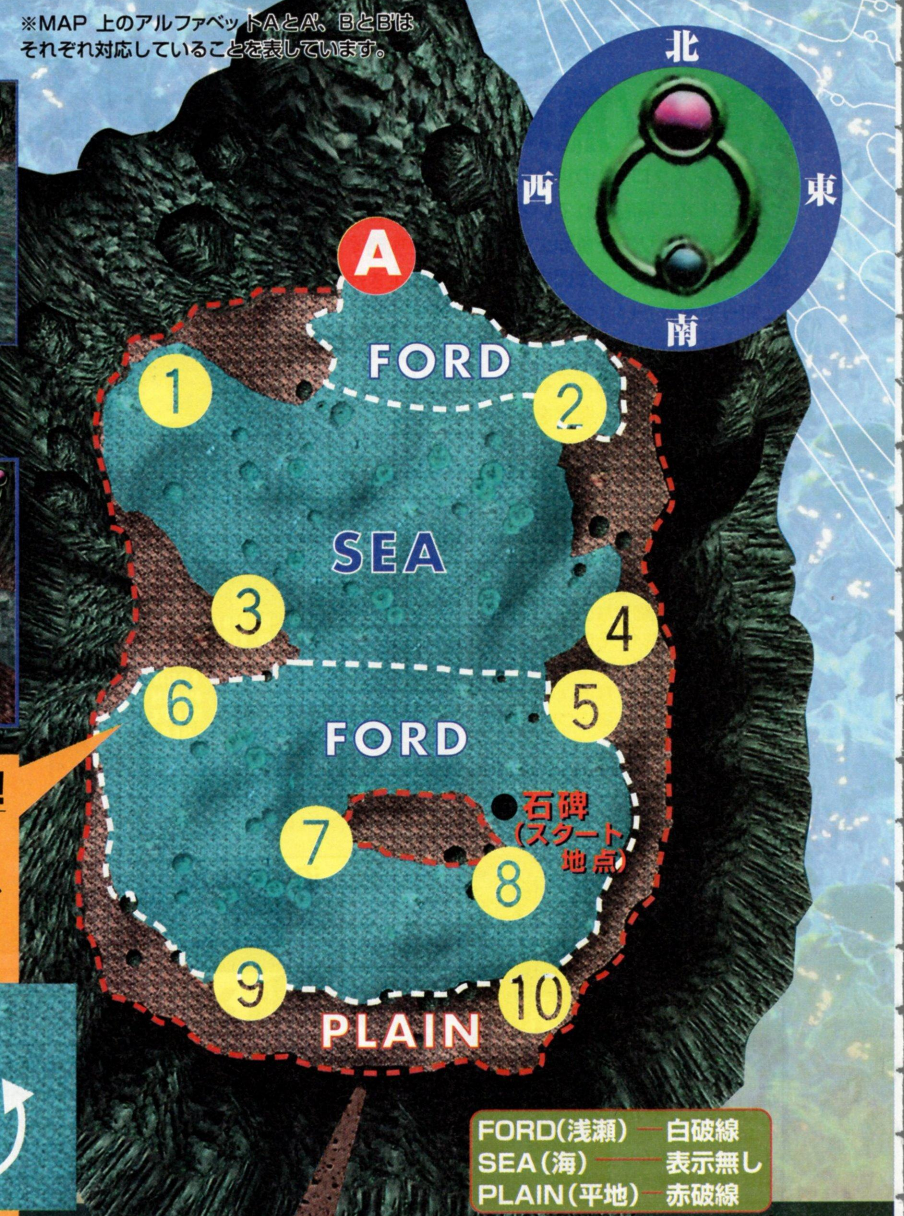
浅瀬と海、陸の3つの地形で構成されているこのエリア。原生3形態時はひたすら逃げまくり、“オリジン”に進化したら、まず攻撃系EX-POWER習得に励もう。この時、最低でも“WATER1ST”を覚えること。これで攻撃されることなく、敵を倒せるようになり、生存率はグンと上昇するはず。あとは地道に経験値を稼ぎ、カニに楽勝できるようになるまで進化し続けるのだ。



▲このエリアの守護生物が待ち構える洞窟には、海か陸を通らなくては行けない。そのため、オリジン以外の脚を最低でも1種類は獲得する必要がある。



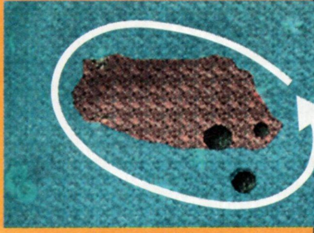
※MAP上のアルファベットAとA'、BとB'はそれぞれ対応していることを表しています。



原生3形態ではこうして生き延びろ!!

このエリアでの第1目標である攻撃可能生物“オリジン”への進化。しかし、原生3形態はどれも敵に攻撃をされると一撃でやられてしまうので、苦労している人も多いのでは？　生き残るためのコツは、オリジンでも言えるのだが、常に動き続けること。下のMAPの矢印のように移動して、敵の攻撃を避けながら進化を目指そう。





▲浅瀬を5～6周もすれば、オリジンになれる。止まらずグルグル回っていこう!!

エリア内生物図鑑

ヒトデ



プレイヤーキャラに気づくと逃げる。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA FORD	有効	溶解 雷	不利	火 水 風

取得体成分		
WA	PR	CA
2	1	3
FI	HC	NB
3	0	0

ウミウシ



ヒトデ同様、非常に臆病で逃げるだけ。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA FORD	有効	溶解 雷	不利	火 水 風

取得体成分		
WA	PR	CA
8	0	0
FI	HC	NB
3	0	0

イカ

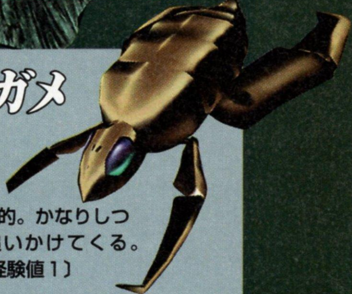


こちらが攻撃を仕掛ければ、攻撃してこない。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	裂く 雷	不利	火 水 風

取得体成分		
WA	PR	CA
6	3	2
FI	HC	NB
1	0	0

タガメ

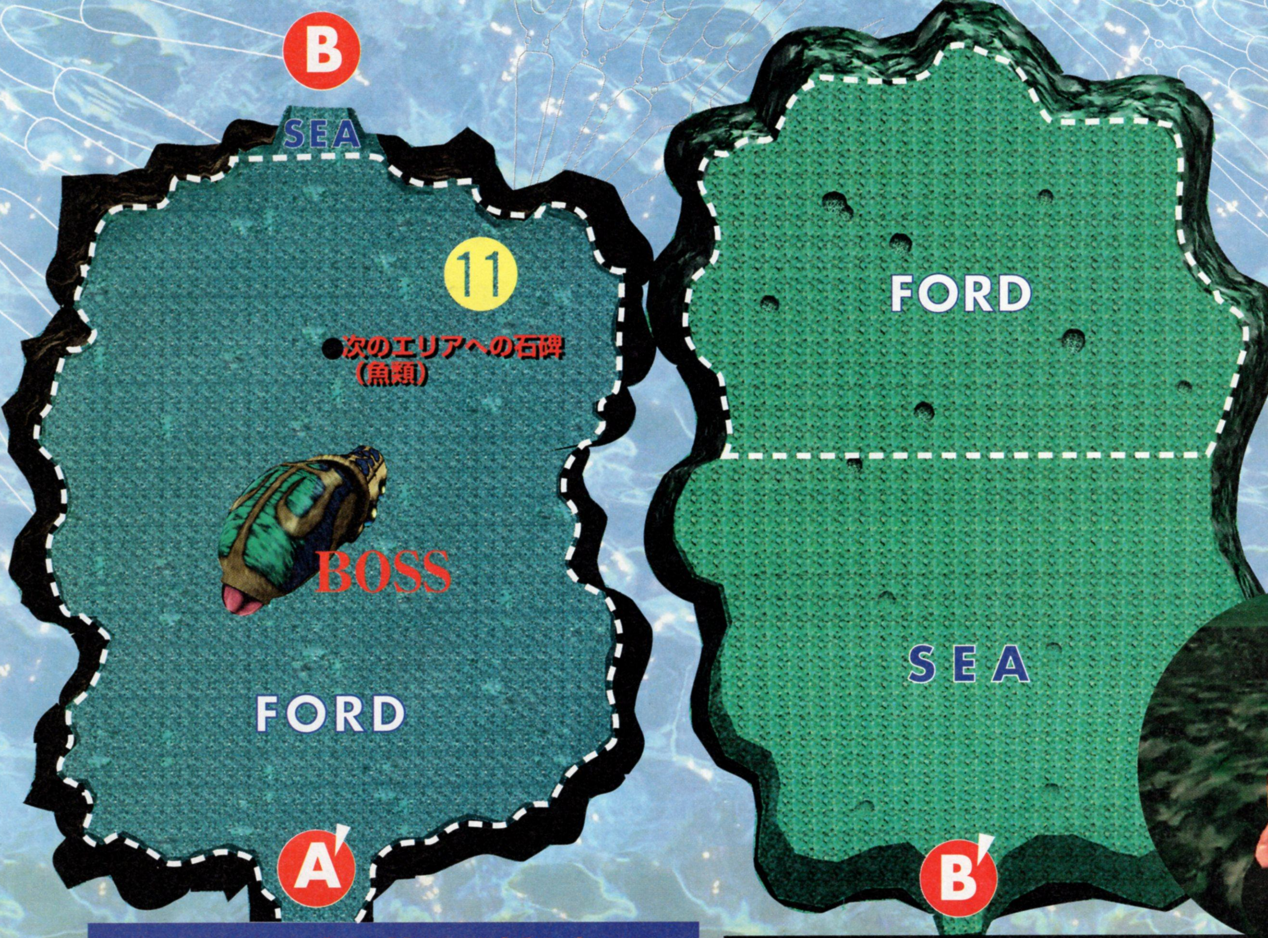


好戦的。かなりしつこく追いかけてくる。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
FORD	有効	なし	不利	なし

取得体成分		
WA	PR	CA
3	5	2
FI	HC	NB
4	0	0

背袋(せぶくろ)ちぇっく EX-POWERの"WATER1ST"は、1度の攻撃で複数の敵（緑色の三角の表示された）を攻撃することが可能。少ない体成分の消費でたくさんの敵を倒せるので、非常に効率がいいぞ。他の同レベルのEX-POWERにはない特性だからバリバリ使って、進化経験値を一気に獲得していくのだ。



この場所には何がある・・・？

守護生物がいるフィールドの奥に、怪しげな空間が存在する。いったいここには何か待ち構えているのだろうか？　なお、Lvの高いパーツを獲得しているのなら、ここに近づかない方がいい。どうしても行きたいのなら、止めませんが…。



カニは、足音で位置関係を知る

気づいた人もいると思うが、カニが現れると「シャカシャカ」という音がする。ステレオの場合、この音はカニのいる方向からするので、姿を確認しなくても音のしない方向へ移動すれば、無事に逃げられるぞ。



◀ヘッドフォンをして（ステレオのみ）プレイすれば、より効果的。

エリア内植物/貝一覧表

番号	効果	番号	効果
①	EVPが10増加	⑦	DF（防御力）が2増加
②	HP最大値を10増加	⑧	EP最大値を10増加
③	体成分PR/5，CA/6増加	⑨	AT（攻撃力）が2増加
④	POISON,TOXIN状態を回復	⑩	体成分WA/4，FI/7増加
⑤	体成分WA/4，FI/7増加	⑪	POISON,TOXIN状態を回復
⑥	体成分PR/5，CA/6増加		



カニ

極めて好戦的。ザコではこのエリア最強の生物。〔獲得経験値2〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA FORD PLAIN	有効	裂く 斬る	不利	なし

取得体成分		
WA	PR	CA
3	3	7
FI	HC	NB
5	0	0



守護生物BOSS イモムシ

無脊椎エリアの守護生物は、強力なEX-POWERを持っているため接近するのが難しい。無理に接近攻撃を仕掛けず、EX-POWERで攻撃していくといいぞ。〔獲得経験値10〕



▲能力に自信があるのなら接近戦も可。とはいえ、あまり無理しないように。

棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN	有効	雷 火 水 風	不利	溶解

取得体成分		
WA	PR	CA
10	10	10
FI	HC	NB
10	0	0

接近攻撃



▶この攻撃は"POISON"になる場合がある。接近戦の時は注意しよう。

EX-POWER



◀霧のようなこのEX-POWERのためなかなか接近することができない。

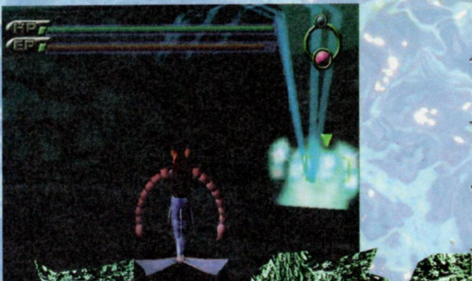
モデル：広橋佳以

背袋（せぶくろ）ちぇっく 守護生物が待ち構えているフィールドに誤って入り込んでしまっても、そのフィールドから逃げることができる。当然守護生物との戦闘中であっても、他のフィールドへ移動可能。死を感じたら、迷わず逃げだそう！！　ただし、再び守護生物と戦闘の際は、前回の戦闘で与えた敵のダメージは回復しているので、注意すること。

魚類エリア

GYORUI

まず注意してもらいたいのが、ザコもEX-POWERを使ってくるということ。かなり遠くから攻撃してくる敵もいるので、常に周りに敵がいないか注意してほしい。また、不用意に見通しのいい場所をうろついていると、アッという間に敵に囲まれてしまう。下手をすると、最悪の事態にもなりかねない。ひらけた場所を移動する際は立ち止まらないように。なお、水の中では特定のEX-POWERと遠距離攻撃の威力が半減する。なるべく接近攻撃を心掛けよう。



岩盤伝いに進んでいこう



▲岩盤伝いに進むと、敵に襲われにくいというメリットもある。

右のMAPを見ればわかるように、別のフィールドへの入口はすべて壁際にある。ここは、壁伝いに移動していくといいだろう。岩盤沿いの地形が入り組んでいて複雑だが、時間さえかければ、確実に目的地に到着することができるぞ。







エリア内生物図鑑



カマス

よくまわり込んで攻撃を仕掛けてくる。〔獲得経験値3〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	溶解 射撃	不利	裂く

取得体成分		
WA	PR	CA
5	6	6
FI	HC	NB
4	0	0



ホッケ

極めて好戦的。かなり遠くからEX-POWERを仕掛けてくるので注意が必要。〔獲得経験値3〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	溶解 射撃	不利	裂く

取得体成分		
WA	PR	CA
4	3	5
FI	HC	NB
2	0	0



赤エイ 毒

ホッケと同じく極めて好戦的。ダメージを受けると"POISON"になる場合も。〔獲得経験値2〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	溶解 射撃	不利	裂く

取得体成分		
WA	PR	CA
3	3	3
FI	HC	NB
3	0	0



タツノオトシゴ

こちらから攻撃をしない限り、攻撃してこない。ただし、守護生物戦で登場するタツノオトシゴは、好戦的。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	溶解 射撃	不利	裂く

取得体成分		
WA	PR	CA
2	0	5
FI	HC	NB
6	0	0

背袋(せぶくろ)ちぇっく このエリアから"POISON"攻撃をしてくるザコ敵が出現する。"POISON"状態になるとHPの回復ができなくなり、大したことのない敵に囲まれた場合でも瀕死になることもある。"POISON"になったら、EX-POWERの"PURIFICATION"か解毒作用のある植物(赤い花の咲いた植物)で即毒で侵された体を浄化しよう。

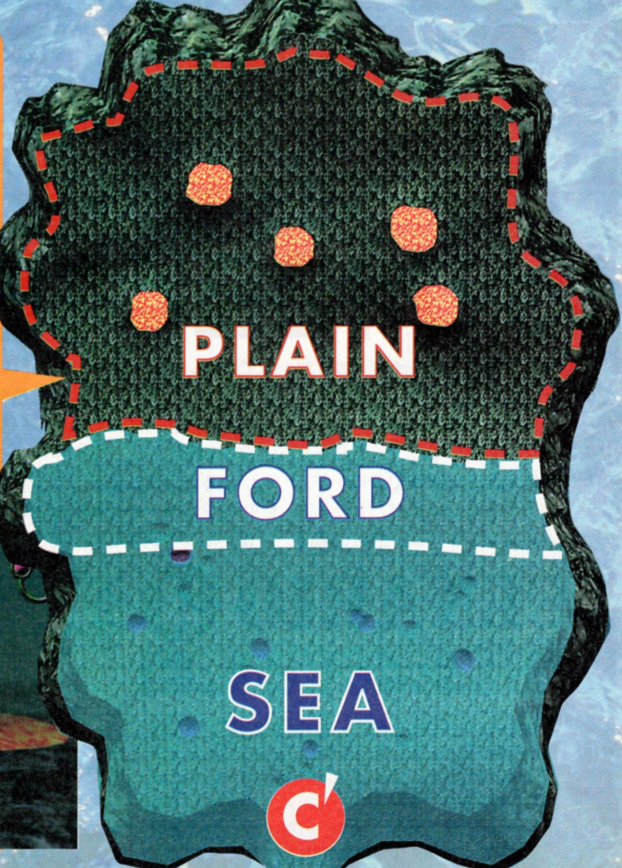


またもや謎の場所何が・・?

魚類エリアにも謎の空間があり、そこには、当エリア唯一の陸地が存在する。溶岩が流れているこの場所には、何が待ち受けているのか?

Lvの高いパーツを入手している場合は、ここも行かないのが賢明。それでも行きたい人はご勝手に!!





エリア内植物/貝一覧表

番号	効果	番号	効果
①	HEAL(治癒)が2増加	⑥	E・AT(EX-POWER攻撃力)が2増加
②	体成分WA/10,FI/10 増加	⑦	DEX(器用さ)が2増加
③	EVP が10増加	⑧	体成分WA/10,FI/10 増加
④	EP最大値が10増加	⑨	INT(知力)が2増加
⑤	体成分PR/8,CA/12増加	⑩	体成分PR/8,CA/12増加



ブダイ

かなり臆病な生物で、プレイヤーキャラを見つけると逃げ出す。〔獲得経験値1〕

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	溶解 射撃	不利	裂く

取得体成分		
WA	PR	CA
1	4	8
FI	HC	NB
0	0	0



守護生物BOSS マンタ

まず戦闘に入ったら、お供のタツノオトシゴを1匹ずつ確実に倒そう。囲まれた場合は、攻撃を一旦中止して包囲網を突破すること。マンタだけになったら、後は接近攻撃あるのみ。ただし敵の攻撃は強力なので、早め早めのHP回復を心掛けよう。〔獲得経験値15〕



▲タツノオトシゴ撃破が先決。

棲息地域	攻撃属性			
SEA	有効	なし	不利	なし

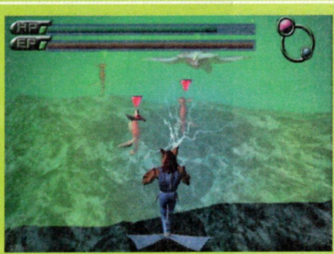
取得体成分		
WA	PR	CA
15	15	20
FI	HC	NB
10	0	0

接近攻撃



▶威力はそれほどないので、あまり警戒する必要はないぞ。

EX-POWER



◀このEX-POWERはかなり強力。間合いを詰めて使わせないように。

背袋(せぶくろ)ちぇっく

魚類エリアの生物は、無脊椎エリアの生物に比べて格段に強い。だが、そのわりには獲得できる進化経験値の数値が少ない。なので、パーツ集めなどに専念している人は、魚類エリアよりも無脊椎エリアで経験値を稼いだ方がいいだろう。楽に倒せる敵でバリバリ進化経験値をゲットしていこう!

中盤のシナリオは史上最悪の大乱戦!! 心してかかれ!

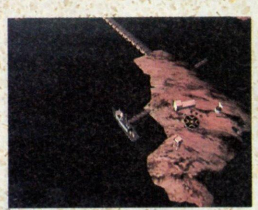
インカミング 人類最終決戦

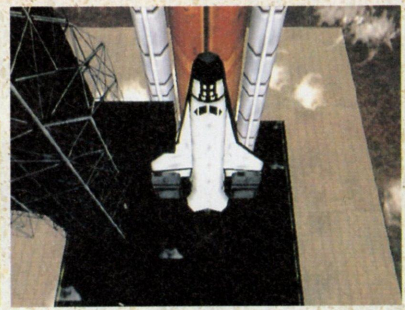
DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●イマジニア ●STG ●使用ブロック数28

地球軍VSエイリアンの戦いが描かれるキャンペーンモード。今回はその中盤である、シナリオ3、4を攻略する。これを読めば勝利は目前だ！

シナリオ3&4を徹底攻略!!

今回攻略する２つのシナリオは、序盤のシナリオと違いかなり難易度が上がっているので、苦戦は必至。それなりの心構えが必要になってくるだろう。いかに機体を自在に操作できるかが、クリアのカギとなるはずだ。また、このゲームのコンティニュー回数は無限ではない（10回まで）ため、いかに自機を失わずに先に進むかも重要になってくる。よって、つねにレーダーで状況を判断し、ムダなダメージを受けないように注意しよう。コンティニューにモノを言わせた強引なゴリ押し戦法は、もはや通用しないぞ！





◀シナリオ４ではスペースシャトルが登場する。つぎの戦場はやはり宇宙…!?

SCENARIO 3
〜大西洋・アイスランド沖〜

STORY
北極圏の敵基地の破壊に成功し、エイリアン軍に勝利した地球軍。たが、大規模な油田が点在するアイスランドの沖合にも、エイリアン基地が存在することが判明。地球軍は至急、近くに停泊していたアメリカ海軍に油田の防衛命令を下した。しかし、エイリアン軍の攻撃は想像を絶するものだった……。

大西洋の大乱戦 勝つのは人類かエイリアンか!?

シナリオ３は大規模な油田施設のある、大西洋が舞台。プレイヤーは10のフェイズを通して、この油田施設を防衛することになる。また海が舞台だけあって、戦車を操作するフェイズが一切ないのも特徴のひとつだ。

ちなみに、このシナリオから難易度がいきなり急上昇するので要注意。おもに敵戦闘機とのドッグファイトを強いられるシナリオなので、空中戦を練習する必要があるぞ。

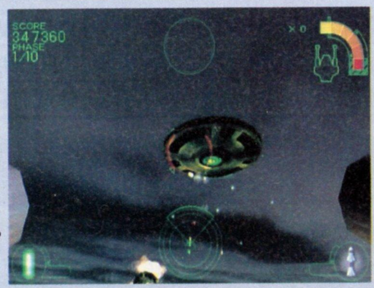


PHASE 1

目的	敵機の撃破
自機	戦艦の砲台
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数無限)

敵機を撃ちもらさないように注意！

このフェイズで注意すべき点は、砲台が後ろに振り向けないことだけ。敵機を撃ちもらさないように気をつけていれば、なんなくクリアできるハズだ。また、途中で中央に出現する大型爆撃機は、倒すことができない。無視するのが得策だ。

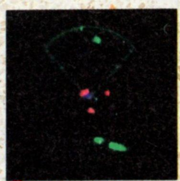


◀この重爆撃機は、なぜか倒すことができない。無視して他を撃墜するべし!!

SHOOTING POINT レーダーを利用し敵との空中戦に勝つ!

画面下部に表示されるレーダーには、機体や施設以外に敵弾も表示される。これをうまく利用すれば、敵の猛攻を避けきることが可能だ。基本的に弾が当たりそうになったら、つねに移動していればOK。さらに機体の高度に変化をつけていけば、弾を避ける確率が高くなるぞ。





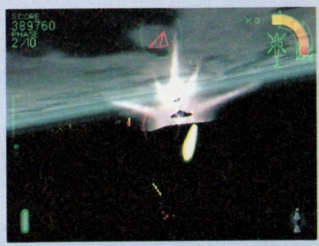
▲レーダーで敵弾を確認しながら戦っていこう。また、敵弾が近づくと鳴る警戒音も重要。うまく旋回して敵の背後をついていきたい。

PHASE 2

目的	油田の防衛
自機	コマンチ戦闘ヘリ
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

①油田施設の近辺で敵を迎撃!!

戦闘開始時、油田施設の左横に空中停止していると、敵機が向こうから目の前を横切ってくれるので、それを逃さず撃墜しよう。すべて撃ち落とすと、今度は敵潜水艦隊が現れるので、低空飛行で向かっていき最優先で全滅させる。そして、そのままUターンして防衛目標である油田施設に戻ろう。レーダーを見て戦えばそれほどダメージは受けないはず。



▲敵潜水艦隊が現れたら、低空飛行で一気に撃破してやろう！

②敵爆撃機は急いで撃墜

敵潜水艦を撃破し、残りの敵戦闘機を全滅させると、敵の大型爆撃機が姿を現す。こいつを放っておくと、防衛目標である油田施設がアッという間に破壊されてしまうので、出現時は急いでマーカーの指し示す方向に移動し、集中攻撃してできるだけ早く撃ち落としてしまおう。この時は、サブウェポンの小型ミサイルも惜しまずガンガン使うこと。ただし、空中停止しながら撃っていると、他の戦闘機の集中砲火を受けるので、なるべく移動しながら攻撃するのがベストだ。



▲爆撃機が現れたら、メイン、サブの両方の兵器を駆使して、速攻で撃ち落とそう！



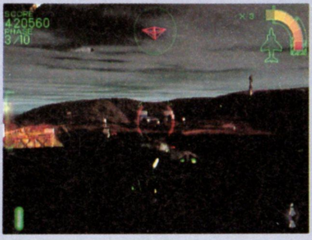
◀敵大型爆撃機の襲来を予測して、出現位置で待ちかまえる、という戦法もなかなか有効だ。

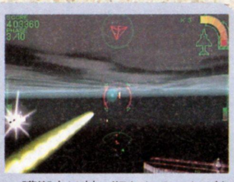
PHASE 3

目的	味方機の護衛
自機	ハリアー戦闘攻撃機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

素早く目的地に向かおう

このフェイズの目標は、味方戦艦の防衛。敵機は味方戦艦への攻撃を優先しているせいか、こちらへ攻撃を仕掛けてこないので、比較的楽に敵機を撃墜できるはずだ。そしていったん敵機を全滅させると、マーカーが次の目的地を指示する。この時現れる敵は、いくらでも倒してもほぼ無限に現れるので、無視して素早く目的地を目指すようにしよう。



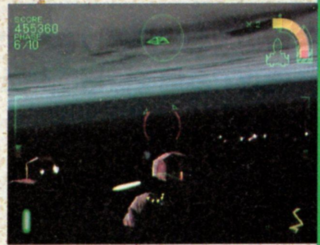


▲護衛中は敵に狙われることがないので、安心して撃ち落とそう。かなり楽なフェイズと言える。

◀味方戦艦が入港した後に現れる敵の潜水艦は、うかつに近寄ると大ダメージを負う。なるべく遠い位置から撃つように。

SHOOTING POINT 時にはマーカーの指示を無視することも必要

場合によってはフェイズ6のように、マーカーの指示を無視した方が、効率よくクリアできる場合もあるので注意しよう。特に、どうしてもクリアできないフェイズがあった場合は、この戦法が有効になることが多い。ぜひ覚えておこう。



▲敵の出現位置を覚えていれば、指示を無視して先に倒すことができる場合もあるのだ。

PHASE 4

目的	味方の護衛&敵潜水艦の破壊
自機	コブラ戦闘ヘリ
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

潜水艦は後方から攻撃するのが基本!

目的は味方機の護衛だが、フェイズ3と違い、敵機がしつこく自機を攻撃してくるので、ダメージを受けないように注意する必要がある。また、戦闘の途中に現れる敵の潜水艦部隊は、一度通り過ぎて後方に回ってから攻撃すると、ダメージを受けずに全滅させることが可能。この場合、潜水艦部隊の旗艦である大型潜水艦から優先するようにすると、さらに効率がアップするぞ。



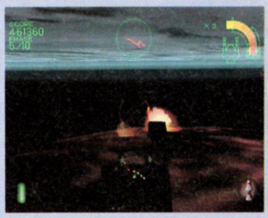
▲潜水艦は、低空飛行で後方から撃退するのが基本。覚えておこう。

PHASE 5

目的	施設の防衛
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数無限)

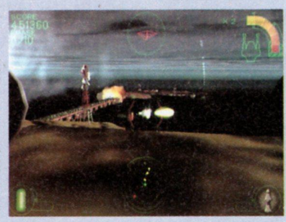
ミサイル発射台は絶対に守れ!

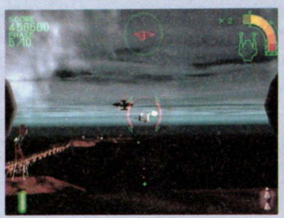
このフェイズで一番注意すべきポイントは、サブウェポンの発射台を破壊されないようにする、という点だ。敵の攻撃はもちろん、自分の放った弾が当たっても破壊されてしまうので、細心の注意が必要となる。また、敵の攻撃もかなり激しいので、レーダーとサブウェポンを駆使して慎重に撃退していこう。



▲この砲台を死守しよう。まちがって撃たないように。

▲まず攻撃すべきは敵潜水艦。無視すると痛い目に遭う。





▲終盤に現れるこの爆撃機隊も要注意。すぐに撃墜しよう。

PHASE 6

目的	氷山の破壊&油田施設の防衛
自機	エイリアン戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	エイリアン兵器(弾数20発)

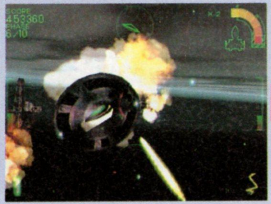
①氷山を残さず破壊

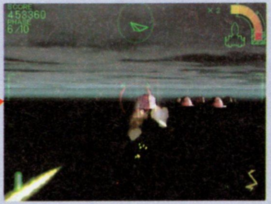
戦闘開始直後は、指示通りに氷山を1つ1つ破壊していこう。氷山の動きが止まり、沈み始めたら破壊した証拠だ。この場合、サブウェポンを併用すれば、さらに破壊しやすくだろう。

②敵を15機撃ち落とす

氷山を撃ち落とすと敵戦闘機が襲来するので、まずその敵機を15機だけ撃墜し、氷山のあった方向に向かう。すると、また新たな氷山が流れて来るので、それらを破壊してから、残りの敵を倒そう。

▲敵機を15機破壊し、1機だけ残して氷山の方向へ移動。





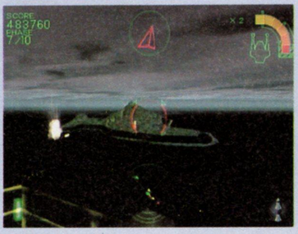
▲新たな氷山を破壊後、残りの敵機を撃墜。これがベスト。

PHASE 7

目的	施設の護衛
自機	戦艦の砲台
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数無限)

普通にプレイすればOK!?

このフェイズでの注意点は特にない。今まで通りの戦い方で、簡単にクリアできるはずだ。ただし、敵の大型潜水艦は、他の敵戦闘機に気を使っていると、気づかないウチに海面に浮上している場合が多いので気をつけておきたい。また途中に登場する大型爆撃機は、出現した直後から攻撃すればラクに撃墜可能だ。



▲突然浮上する大型潜水艦には注意を払っておこう。

PHASE 8

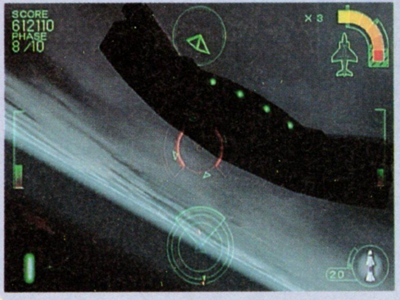
目的	味方機の護衛
自機	ハリアー戦闘攻撃機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

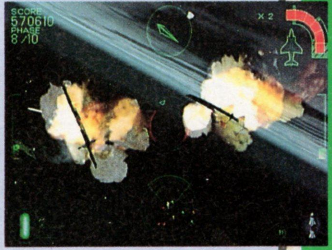
中盤最大の難関!? とにかく敵を破壊しまくれ!

このシナリオ最大の難関がこのフェイズ。とにかく、敵の数がハンパではなく、ありとあらゆる敵機が登場する。長期戦を覚悟するようにしよう。フェイズ8の目標は味方機の防衛なので、攻撃力の高い潜水艦を優先して破壊していくのが理想的な戦い方だ。中でも注意したいのが、のちにマザーシップの一部となる、巨大なパーツ。このパーツは、破壊不可能な上に、接近すると超強力なビームを撃ってくる。絶対に近寄らないようにしたい。



▲とりあえず、敵潜水艦を優先して破壊していこう。





▲とにかく敵数が多いのでキツイ。常に移動しながら戦おう。

◀この巨大な飛行物は破壊不可能。逆に、こちらが近づくと超強力なビームを撃ってくる。絶対に近寄るな!!

PHASE 9

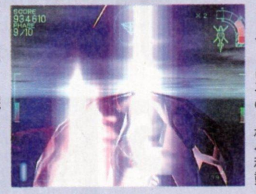
目的	敵前線基地の破壊
自機	コブラ戦闘ヘリ
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数20発）

敵の攻撃を無視して速攻で基地を破壊しよう!

このフェイズはとにかくスピードが命。とりあえず戦闘前のムービー時から、アナログキーを上に入れっぱなしにして、1秒でも早くマーカーの示す位置まで移動するように。目的地に着くと、敵の前線基地が現れるので、デジグネーターで一気に破壊しよう。ちなみに、前線基地を破壊する前に出現する敵機たちは、いくら倒しても無限に現れるので無視するのが得策だ。そしてマーカーの指示に従い、5カ所ある前線基地をすべて破壊したあと、残った敵機をすべて全滅させれば、フェイズは終了だ。ただし敵の攻撃はかなり厳しいぞ！



▲ムービー時から、すぐに移動を開始しよう。



▲デジグネーターを撃ったら、すぐに次の目標へ移動。

PHASE 10

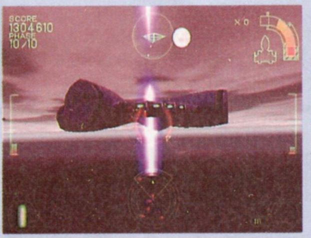
目的	マザーシップの破壊
自機	エイリアン戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数20発）

敵マザーシップは衛星兵器で破壊!

戦闘が始まったら、マザーシップのまわりを飛んでいる敵戦闘機を全滅させる。その後、マザーシップ破壊の指示が出たら、マザーシップに向かってデジグネーターを撃つ。これでこのシナリオは終了だ。注意点は、マザーシップに近づかないように遠くから攻撃すること。ヘタに近づくと、大ダメージを受けるぞ！



▲ザコを全滅させるまで、マザーシップは破壊不可能なのだ。



▲指令が出たら、デジグネーターをぶち込んでやれ!!

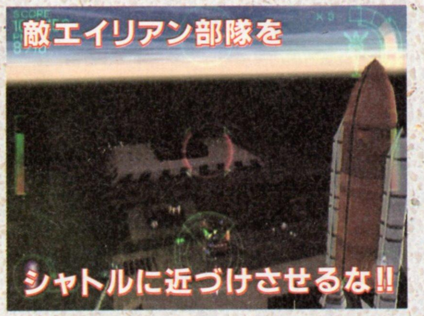
SCENARIO 4
～USA・カリフォルニア～

STORY

大西洋の油田施設をエイリアンの猛攻から守りきり、勝利した地球軍は、月面にあるエイリアンの基地を襲撃する計画を立てる。が、またしても敵にその行動を察知され、スペースシャトル発射台が襲撃を受けてしまう。地球軍はエイリアンの猛攻を耐え抜き、シャトルを月面に導くことができるのだろうか……!?

敵の猛攻に耐え抜きシャトルを宇宙へ導け!!

シナリオ4の舞台は、アメリカ・カリフォルニア州のスペースシャトル発射台。シャトルの防衛がこのフェイズの最大の目標だ。このシャトルはかなり耐久性に乏しいので、つねに気が抜けないシナリオになっている。敵機の攻撃パターンなどを覚えておく必要があるだろう。ちなみにこのフェイズでは、火災を消火するために使う、フォームガンというサブウェポンが初めて登場する。



敵エイリアン部隊を

シャトルに近づけさせるな!!

PHASE 1 サブウェポンで楽勝!

目的	シャトルの防衛
自機	エイリアン戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	エイリアン兵器(弾数30発)

今回の機体はメインウェポンに自動追尾機能がないため、必然的にサブウェポンのエイリアン兵器に頼ることになる。弾数は30発と多いので、気にせず使っていこう。比較的楽なフェイズだ。



▲エイリアン兵器は、なるべく敵機に接近して使うようにしよう。

PHASE 2 低空飛行で敵戦車を倒せ!

目的	敵機の全滅
自機	コマンチ戦闘ヘリ
主力兵器	低出力レーザー
補助兵器	小型ミサイル（弾数20発）

今回特に注意すべきところはなく、今まで通りに攻撃すれば問題ない。あえて注意点をあげるなら、途中で現れる戦車を低空飛行しながら破壊すること。サブウェポンはドンドン使っても大丈夫だ。

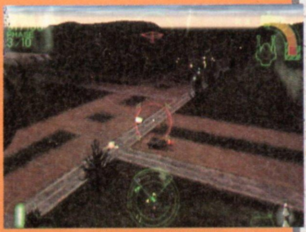


▲戦車が現れたら、優先的に破壊していきたい。低空飛行が有効だ。

PHASE 3 1機ずつ確実に撃墜しよう

目的	シャトルの防衛
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

相手の軌道を先読みして、1機ずつ撃墜していけば特に問題ないフェイズ。敵戦闘機の攻撃力も低く、それほど恐くない。多少攻撃を喰らっても構わないくらいの気持ちで戦っても大丈夫だ。



▲途中、敵戦車が現れるが、小型ミサイルを撃てば簡単に倒せる。

PHASE 4

目的	火災の消火&敵機の回収
自機	コマンチ戦闘ヘリ
主力兵器	低出力レーザー
補助兵器	フォームガン(弾数999発)

①シャトルの火災を消火

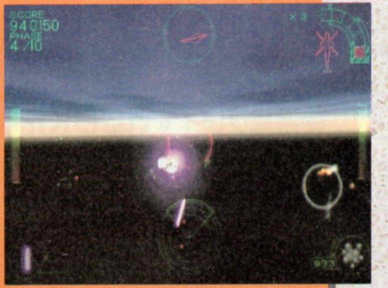
火災の消火は、燃えている敵機に照準を合わせ、フォームガン連打で大丈夫。火災は接近すればするほど、消火しやすくなる。ただし、50秒という制限時間付きなので、なるべく無駄な動きをしないよう心がけよう。迅速かつ正確な操作が必要とされるのだ。

②敵機の回収&敵の一掃

消火に成功したら、今度は墜落した敵機の回収が目的。敵戦闘機の攻撃は無視して、マーカーの指示に従い迅速に行動しよう。この時、敵戦闘機が放つ弾は、蛇行運転でかわすことができる。回収が終われば、次は敵機の全滅。レーダーを最大限に利用して戦っていこう。



▲火災の消火は、標準を合わせ、なるべく接近して行おう。フォームガンは弾数豊富なのでとにかく連射！



▲シナリオ3での経験を生かせば、なんとかこの猛攻も切り抜けられるはず！

PHASE 5

目的	味方機の護衛
自機	ハリアー戦闘攻撃機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

味方に獲物を奪われるな!

敵機よりも味方機の方が多いという珍しいフェイズ。したがって難易度は低く、簡単にクリアできる。マーカーが指し示す方向に向かって、さっさと全滅させてしまおう。ただし、味方を撃たないように注意したい。



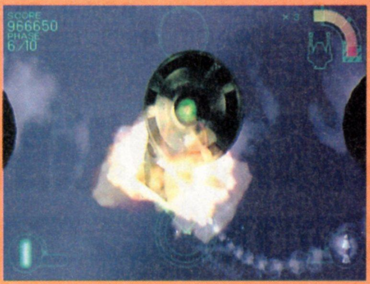
◀味方が多すぎて、もはや護衛とは言い難いかも(笑)。

PHASE 6

目的	敵機の全滅
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数無限)

重爆撃機を優先して撃墜!

今まで通りの、基本的な戦い方でOK。相手の軌道を読んで、ターボレーザーを連射していこう。途中、敵戦車が登場するが、放っておくと勝手に目の前を横切ってくれる。そこを逃さず撃てば問題なしだ。また敵の重爆撃機は、自機の頭上を通過する時、集中的に攻撃してやろう。ただし誤ってシャトルを撃つことだけは避けるように。



◀敵の重爆撃機が墜ちるシーンは、まさに大迫力だ!

PHASE 7

目的	敵戦車の破壊
自機	アイゼンハワー重戦車
主力兵器	大型ミサイル
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

離れた場所からミサイルを連射!

フェイズが始まったら速攻で敵方向にむかい、左にある土手の上からサブウェポンを連射して全滅させよう。その後に出てくる戦車は、シャトルに続く道路の真ん中に移動し、遠くからミサイルを連射すればOKだ。



◀道路の真ん中に立って、ミサイルを連射すれば楽勝!

SHOOTING POINT たとえ戦闘前のムービー中といえども油断は禁物だ!?

ちょっと気づきにくいが、フェイズによっては開始直後のムービーの時点で、自機を動かすことができることもある。これを利用すれば、通常にプレイしたときよりも早く目的地に着けるので、何かと得することが多い。特に、シナリオ3のフェイズ9や、シナリオ4のフェイズ4など、素早い行動が要求されるフェイズでは必要不可欠なテクニックだ。ぜひ覚えて、実戦に役立ててほしい。



◀素早いスタートで、敵の一歩先を行こう!

PHASE 8

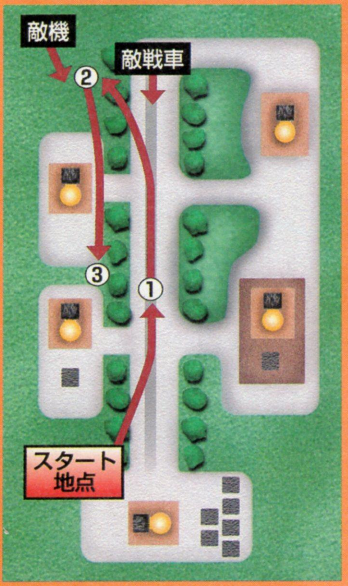
目的	施設の防衛
自機	コマンチ戦闘ヘリ
主力兵器	低出力レーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数20発)

敵の出現位置を把握せよ

このフェイズは、敵の攻撃こそ激しくないものの、敵の出現パターンにすこしクセがある。このパターンを覚えていないと、防衛目標であるシャトルが破壊されることが多いので注意が必要だ。下に、シャトルを破壊されずに戦う、理想的なルートを示してみたので参考にして欲しい。



▲この戦闘機たちを撃ち逃すと、シャトルは間違いなく破壊されてしまうぞ!



①戦車を遠くから狙い撃ち

敵戦闘機と戦闘中に敵戦車が襲来してきたら、左のマップの①の位置まで移動し、低空飛行で相手の方向に向かって撃とう。攻撃が当たっているかどうかは、レーダーで確認できるはずだ。

②敵機の出現位置をチェック

戦車を撃破したら、間髪入れずに②の場所に移動して、出現する戦闘機を撃墜しよう。この編隊を撃ちもらすとシャトルがピンチになるので、絶対に逃さないように。

③残りの戦車と戦闘機を破壊

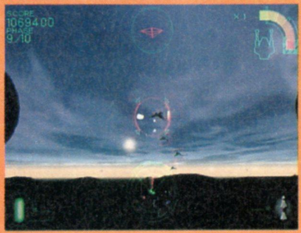
②の位置で戦闘機を撃破すると、この位置に戦車3台と戦闘機の編隊が襲来してくるので、逃さず撃破しよう。シャトルの耐久力はかなり乏しいので注意すること。

PHASE 9

目的	施設の防衛
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル(弾数無限)

レーダーに気をつければOKだ

戦闘の途中に戦車と戦闘機の複合攻撃を仕掛けられるが、レーダーをよく注意して攻撃していれば、十分に対処できるはず。また、重爆撃機を放っておくと、シャトルが大ダメージを受けるので、最優先で撃墜しておくこと。



▶編隊を組む相手には、軌道を先読みして撃墜していこう。



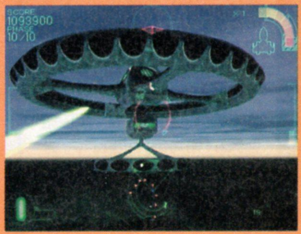
◀突然至近距離から現れる爆撃機は、逃さず撃墜しよう。

PHASE 10

目的	シャトル防衛&マザーシップ破壊
自機	エイリアン戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	デジグネーター(弾数20発)

マザーシップは速攻で倒せ!

マザーシップは、デジグネーター3発で撃破できるので、早めに倒してしまおう。ちなみに、マザーシップの攻撃力はそれほど高くないので、強気に攻めても大丈夫だ。倒した後の敵のせん滅は、特に問題なくクリアできるはず。



▶このくらい近づいても、大したダメージは受けないので安心だ。



◀ザコにデジグネーターは当てにくいので、メインウェポンで我慢。

詳細マップ＆データによる完全攻略第３弾!!

ゴジラ・ジェネレーションズ

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円
●セガ ●ACT ●使用ブロック数６ ●VM連動(『あつめてゴジラ』)

今回は横浜の２エリアを中心に、マップを交えて完全攻略。さらに、新キャラ使用条件＆『みんなでバトル』の裏コマンドなども一挙大公開だ!!

大都市破壊計画、いよいよ佳境に突入！

CHAPTER 1 新キャラ紹介 初代ゴジラの天敵現る！ 最後の隠しキャラはなんと人間だった!!

ジャイアント芹沢博士



基本能力は低いが強力な必殺技が魅力的

使用条件 ミニラを使って、ノーマルモードをクリアする

このキャラを知っている人は、かなりのゴジラ通。知らない人は、下のカコミを参照してもらいたい。
ジャイアント芹沢博士（以下「Ｊ芹沢」）を使う時は、防御力がとても低い点に注意しよう。体力回復を忘れるとすぐにやられてしまうぞ。また、しっぽがないので小さい建物を壊しにくい短所もある。だがＪ芹沢には、それらの弱点を補うほど強力な技がある！　発射まで時間がかかるが、ビーム攻撃（Ⓐボタン）は攻撃中の制御がしやすくて使いやすい。特にコンボを狙う時に最適の技だ。そして何より、必殺技であるオキシジェン・デストロイヤー（Ⓧボタン）が超強力。広範囲に攻撃できる上に自動的にコンボまで入る便利な技なので、お試しあれ。

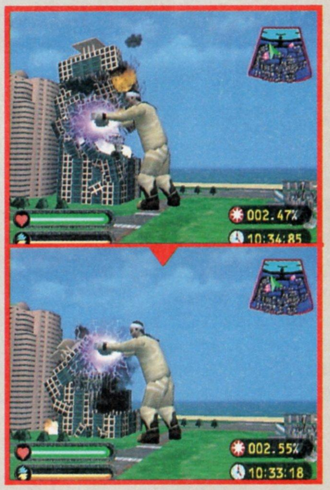


◀▲ビーム攻撃（Ⓐボタン）は必見!!　眼帯のパッチの下から銃口が伸びるさまは爆笑もの。スゴイ科学力だ……！

おすすめコンボ

しっぽがない分は科学力でカバー？

Ｊ芹沢にはしっぽがないため、他のキャラで使えた体当たり系のコンボは苦手。基本的にはビーム攻撃（Ⓐボタン）を使って、無難なコンボを狙っていこう。Ｊ芹沢ならではのコンボとしては、手に持ったオキシジェン・デストロイヤーを振る攻撃（Ⓛかⓡトリガー）を連打するのがオススメ。素早く攻撃できるので、落下中の建物に何度も追い打ちができるぞ。



◀攻撃スピードが早いので連発が可能！　これが科学の力だ!!

DATA



■体長：50メートル
■体重：２万トン

記念すべき１作目の『ゴジラ』で、ゴジラを倒すことのできる唯一の兵器、「オキシジェン・デストロイヤー」を発明した天才科学者。自分の発明が戦争に利用されることを恐れ、最後はゴジラとともに東京湾に消えた……と、映画においては悲劇の人物なのだが、なぜかゲームでは巨大化して日本中を破壊しまくる。ちなみにコスチュームは、映画のラストでゴジラのいる東京湾に潜ったときの潜水服である。芹沢博士を演じたのは、名優、故・平田昭彦氏。『南海の大決闘』や『メカゴジラの逆襲』などにも出演し、旧シリーズのゴジラには欠かせない存在だった。



◀Ｊ芹沢が手に持っているのは、オキシジェン・デストロイヤーという秘密兵器。核以上の破壊力を持つこの最終兵器の前に敵はない！

▼ゲーム中は、技を使うたびに故・平田昭彦氏（芹沢博士役）の名ゼリフが聞ける。ゲームで遊んだ後は、必ず映画もチェック！



◀恋人に浮気され、その相手は自分の親友…など、劇中では悲しい役回りを果たしていた芹沢。ゲーム中も苦悩に満ちたセリフが多い。



CHAPTER 2 マップ攻略① ついに関東圏に侵入したゴジラ。最初の破壊目標は、横浜・山下公園！

横浜 山下公園エリア

●目標破壊率 95%以上

●目標クリアタイム 5分以内

山下公園(＝並木)をキチンと壊せば楽勝

このエリアは木や建物などの壊せる物がキレイに並んでいるので、努力さえすれば破壊率99%以上も夢ではない。タイムアタックとは違って制限時間は十分あるので、1つ1つのエリアをていねいに破壊していこう。クリアタイムの短縮も重要だが、このエリアでは壊し残しを出さないようにして破壊率アップを心がけた方が簡単にクリアできる。破壊率が低い建物も無視せずにちゃんと壊していくことが、結局は高い評価につながるぞ。



▲この辺りに密集している並木が山下公園を示す。忘れず踏み壊そう。



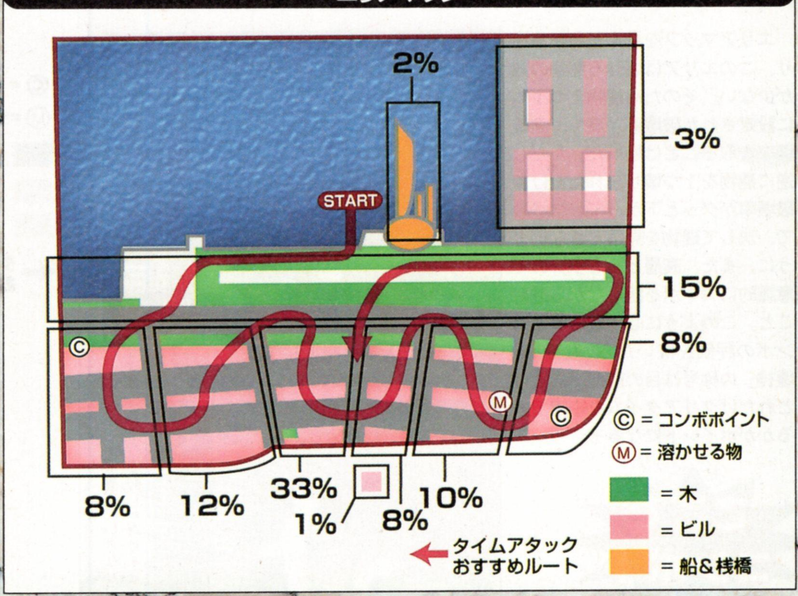
ここでコンボ！

▲関東圏だけあって、高層ビルの数も激増。マップに示した場所以外にも、コンボを狙える建物は多いぞ。



▶コンボ評価を稼ぎやすいので、それだけ全体評価も高くなる。実は中盤戦以降の方が、「破壊神」の評価は取りやすいのだ。

エリアマップ



TRY! TIME ATTACK!! ビルが密集しているマップ南部を練り歩け！

先にも述べたが、このエリアは破壊率が高い建物が固まって並んでいる。そういったエリアを歩き回るだけでも、かなりの破壊率を記録できるはずだ。特に、マップ南部は高層ビルが密集しているので、通常のタイムアタックの時よりも時間をかけて破壊すること。残りタイムを計算しながら、破壊活動にいそしもう。最後に、高破壊率をマークするためには並木の完全破壊も大切だ。移動する時も、並木をこまめに踏みつぶすこと。



▲破壊率が高いビル群の中でも、南部中央のエリアはダントツの破壊率を誇る。振り向きしっぽ攻撃を使いながら進め！

Dr.セリザワの華麗なる裏技研究室 ●PART1●



隠された怪獣たちの使用条件について

本作には、私自身を含めて4体(というか、1人と3匹)の隠しキャラが用意されている。それらの使用条件はこれまでにも教えてきたが、今回は4体分の使用条件をまとめて公開しよう。なお、私（J芹沢）の使用条件については左ページを参照してもらいたい。



◀基本的には、ノーマルモードをクリアすれば使用キャラが増えていく。



初代ゴジラ

平成ゴジラかメカゴジラを使ってノーマルモードをクリアする。もしくは、『あつめてゴジラ』ですべての怪獣に「ミタ」をつけると使用可能になる。

USAゴジラ



初代ゴジラを使ってノーマルモードをクリアする。もしくは、『あつめてゴジラ』ですべての怪獣に「ショウリ」をつけると使用可能になる。



ミニラ

USAゴジラを使ってノーマルモードをクリアする。もしくは、『あつめてゴジラ』ですべての怪獣に「イクセイ」をつけると使用可能になる。

破壊神への道 隠し怪獣を登場させるためには、ノーマルモードを何度もクリアする必要がある。でも、いつも高い評価でクリアしようとすると、時間もかかって大変だよね。実はこのゲーム、破壊率30%くらいでエリアアウトしてもクリアできることが多いのだ。隠し怪獣を出すのに評価は関係ないから、たまにはこっそり手抜きプレイも……。

ヤツは何のために戦うのか…。大怪獣、みなとみらいエリアを急襲!!

横浜 みなとみらいエリア

●目標破壊率 95%以上

●目標クリアタイム 4分以内

ムダな寄り道をせず、壊せる場所を渡り歩け

エリアマップを見るとわかる通り、このエリアは壊せる建物の数が少ない。そのため建物1つ1つに設定された破壊率が高く、高破壊率を取ることは簡単だ。ただし、逆に建物を1つ壊し忘れただけで破壊率がグッと下がってしまうので、決して建物を見落とさないように。また、高層ビルも多いので、意識的にコンボを狙いながら進むこと。このようにして破壊率とコンボの評価を稼いだら、もう「破壊神」の称号は目の前だ。あとは、どれだけクリアタイムを短縮できるかがポイントになるぞ。



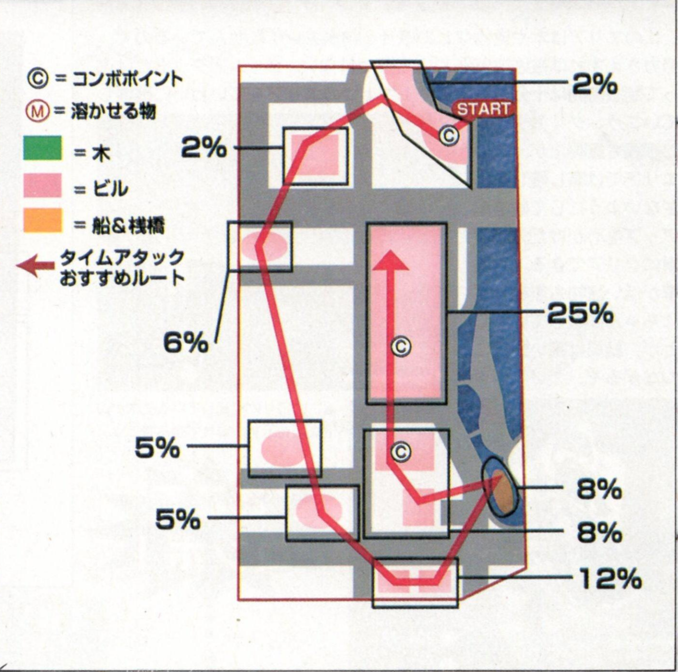
▲敵撃破率の評価を上げるため、敵は必ず全滅させよう。バランス評価のことも考えて、いろんな技を使うことも重要だ

ここでコンボ!



◀スタート直後、いきなりコンボチャンスが! 失敗したらリトライしちゃおう。

エリアマップ

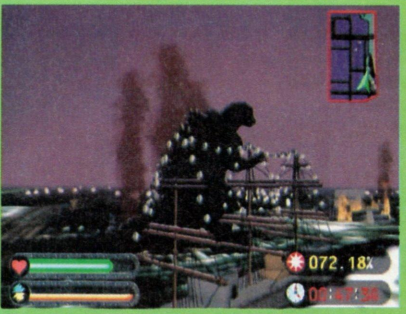




◀コンボが狙えるビルだらけ。時間短縮のために、あえてコンボを決めないのも一つの手だ。

TRY! TIME ATTACK!! 最短ルートでエリア全体を回れ

小さな建物がほとんどないため、このエリアのタイムアタックにしっぽの有無は無関係。単純に、移動速度が早ければ早いほど有利になる。USAゴジラさえ使えば、100%だって夢じゃないぞ。USAゴジラ以外のキャラで記録を狙うなら、最短ルートを取るために、常に直線的な移動を心がけること。マップ内のおすすめルートも参考にして、自分なりの最短移動ルートを探してみよう。



◀時間に余裕がない時は、壊しても破壊率が低い船は無視してしまおう。

Dr.セリザワの 華麗なる裏技研究室 ●PART2●



「みんなでバトル」の裏コマンドが発覚!!

賢明なゴジラ通のみなさんは、もう「みんなでバトル」で遊んでいるはずだ。普通に対戦しても盛り上がるが、これから教える裏コマンドを知れば、対戦はもっと楽しくなるだろう。やり方は至極簡単。攻撃相手を選ぶ時、ⓁとⓇトリガーを押しながら、カーソルを「COM」の下にスクロールさせるだけだ。すると! 「ボウギョ」と「カウンター」という2つの裏コマンドが使えるようになるぞ。「ボウギョ」を選ぶと、そのターン内は敵の攻撃を受けてもダメージを受けずにすむ。そして「カウンター」は、使用したターン中に敵から攻撃されると一定の確率で発動。敵の攻撃を交わしてダメージを受けないうえ、逆に攻撃してきた相手に大ダメージを与えることができるのだ! 使用回数に制限があるので、使うタイミングを考えよう。

Ⓛ&Ⓡボタンを押しながら下にスクロールさせると…



▲1度出現させてしまえば、次からはⓁ&Ⓡトリガーは押さなくても大丈夫。

対戦のかけひきが熱い!



▲攻撃してきた相手に反撃ができる「カウンター」。敵にコレをやられると悔しい。


◀体力が少ない時は、迷わず「ボウギョ」だ。敵の攻撃を耐えて、チャンスを待て。

破壊神への道 みなとみらいエリアには、ランドマークタワーに代表される高層建築物が多く立ち並んでいる。当然ながらコンボを狙う場面だが、コンボ中にポーズは厳禁だぞ。このゲームでは、ポーズをかけても落下中の建物などは止まらずに落ちてしまう。ポーズ中に建物の破片が落下してしまうので、コンボが続けられなくなって損するぞ。

CHAPTER 4 エリア紹介 ゴジラ率いる大怪獣雑技団、劇場の立ち並ぶ有楽町で公演を開始！

東京 銀座・有楽町エリア

●目標客寄せ率 満員御礼

※ゲーム内容とは一切関係ありません。あしからず。

芸場の多いこの街で芸をみがけ！

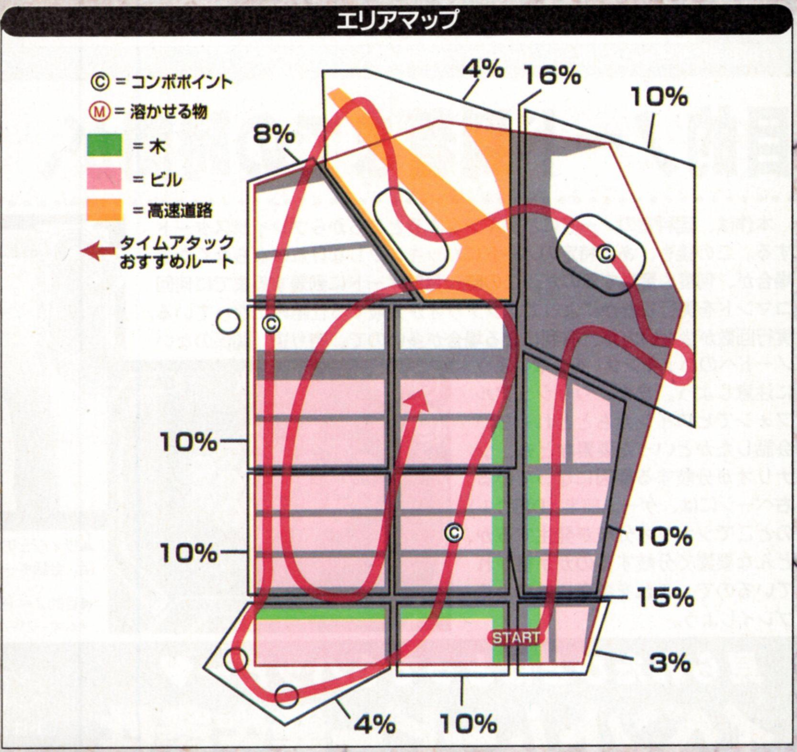
有楽町と言えば、大劇場や映画館が立ち並ぶ東京でもっとも有名なスポットの1つだ。銀座の玄関口とも言われる有楽町マリオンに、宝塚や日生劇場を始めとした多くのレビュウ劇場は、このゲーム中にも再現されているぞ。さて、怪獣界きってのお茶目な怪獣であるゴジラは、果たしてこの芸の町でウケを取れるのだろうか…。えっ？　ゴジラがオチャメ？　と思った人は、まず「ジェネレーションズシアター」に目を通してほしい。昔の作品を見ると、ゴジラは人情味あふれた面白い怪獣だと感じてもらえるはず。ちなみにゴジラは、シェーをしたこともあるし、電柱を口にくわえて木枯らし紋次郎のマネをしたこともある。旧作ゴジラ映画を見ると、今以上にゴジラが好きになれるぞ。



▲アメリカ生まれのＵＳＡゴジラ。果たして、彼のアメリカンジョークは日本でも通じるのだろうか？



▶身を盾にして、わが子を守る母をイメージしてみて。想像力がある人にはそう見える…ハズ。





▲せんだみつお風に、オチャメなポーズを決めるミニラ。笑えるポーズが見つかったら、友だちに見せてあげよう。自分なりに工夫して、いろんな遊び方をしよう！



▲銀座の有名デパートから多くの群衆が見守る中、延々と首を回し続ける（Ⓨボタン連打）メカゴジラの図。グ〜ルグル！

TRY! TIME ATTACK!! 壊し残しの建物がないか確認すること！

このエリア以降に共通して言えることだが、都内はどこもかしこも建物だらけ。はっきり言って、破壊率80〜90%は取れて当然だ。逆に言うと、ここから先のエリアで狙うのは最低でも90%台後半の破壊率でないと意味がない。その時に重要なのは、建物1つ1つを完全に壊すこと。壊したと思った建物でも、0.01%分を壊し損ねているかもしれない。後半戦のシビアな記録争いでは、まさにこの0.01%の差が致命的なのだ。



▲ＵＳＡゴジラは素早いので、後半になるほど攻略が簡単に（笑）。ストイックな攻略を楽しみたい時は、平成版ゴジラで挑むのがスジってもの。

銀座と言えばこの映画 『ゴジラ』

DATA
1984年12月15日封切（東宝）
上映時間／カラー本編103分
制作・原案／田中友幸
監督／橋本幸治　特技監督／中野昭慶
出演／田中健・沢口靖子 小林桂樹・宅麻伸ほか

平成版1作目の「ゴジラ」では、まさにこの有楽町が激戦地となった。中でもゴジラがマリオンの壁を破壊し、大量のガラスが降り注ぐシーンは、特撮史上、屈指の名場面。ゲームでも映画と同じく、マリオンのビルを削るようにして破壊してこそ、真のマニアといえよう。また初代「ゴジラ」(1954年公開)でも、この有楽町でゴジラが暴れ回った。こちらの映画では、旧日劇ビルなどが完膚なきまでに破壊された。この2作品を見比べてみると、町の変遷がひと目でわかって興味深いぞ。



◀有楽町マリオン近辺には、東宝映画のオフィスも入ってるのに…。遠慮なくブチ壊す平成ゴジラ！

破壊神への道 このゲームには、エンディングが2パターンあることを知ってたかな？　基本的にはどの怪獣でクリアしても同じだが、Ｊ芹沢にだけは彼専用のオリジナルエンディングが用意されているのだ！　その内容は、クリアしてのお楽しみということで教えてあげません。かなりイケてるから、絶対見ておこう。

DISC 1 終了までのシナリオ分岐を徹底解剖!!

ノエル3

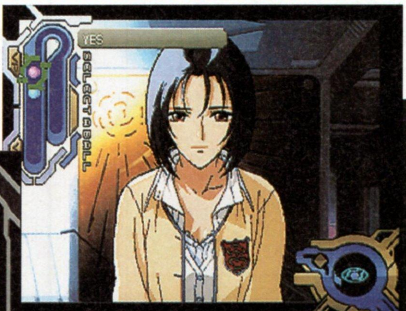
SS ●セガサターン ●発売中 ●6,900円
●パイオニアLDC ●AVG ●CD 3 枚組

プレイヤーの行動によって、いろんなストーリー展開が楽しめる本作。今回はDISC 1 終了までに発生する分岐のポイントを公開するぞ。

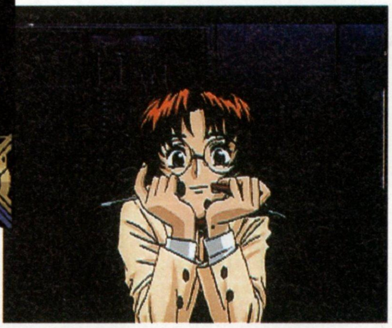
目的ノード到着までの時間が、シナリオ分岐に関係大!!

本作は、理科室のノードにハッキングするところからプレイがスタートする。この後も、ある特定のノードにハッキングしなければならなくなる場合が、何度も登場するのだ。この時、目的ノードに到着するまでに何回コマンドを実行したかによって、シナリオが分岐する仕組みになっている。実行回数が少ない方が、有利になる場合が多いので、寄り道（関係のないノードへのハッキング）をしないように注意しよう。また、ヴィジュアルフォンでヒロインたちとどれくらい会話したかといった要素なども、シナリオが分岐する要因になっている。右ページには、ゲーム前半（DISC 1）のどこでシナリオ分岐が発生するか、どんな要素で分岐するのかが書かれているので、これを参考に効率よくプレイしよう。





▲ヴィジュアルフォンを使ったヒロインたちと会話。会話ボールによっても、シナリオは変化する。



◀目的ノード到着までに時間がかかりすぎたら、ゲームオーバーになる場合もある。注意しよう。

▼会話の内容しだいでは、由香を早い段階で救出することもできる。彼女がいつ救出されたかも、分岐に関係しているぞ。

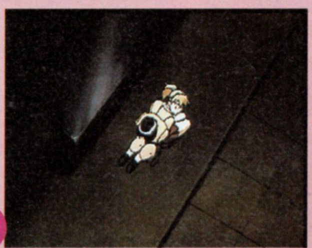
見られたひとはとってもハッピー♥
イベントムービー発生条件

シナリオの分岐とは関係ないが、特定の条件を満たしていると、特殊なイベントを発生させることができるぞ。特別なムービーが見られるこのイベントは、DISC 1では2種類用意されている。どちらも恵壬に関係したもので、彼女の大活躍する姿（？）が拝めるぞ。ファンは絶対チェックするべし！

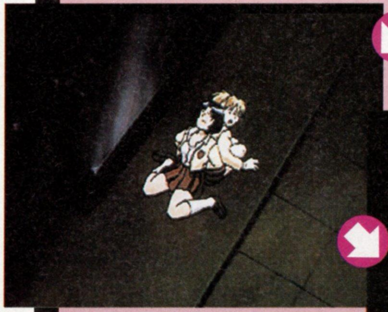
「怪力少女・恵壬ちゃん」編

これは、恵壬がティナと一緒に縛られている状態から、ロープを引きちぎって脱出するというもの。か弱いイメージが強い恵壬の、意外な一面が見られるイベントだ。以下の条件を満たしていれば、フローチャートのイベントムービーAの地点で発生させることができるぞ。

ア：恵壬がまだ見つかっていない。
イ：ティナだけが銃を突きつけられている陸上部の部室の画像データ（思い出くんで入手）を持っている。
ウ：由香との情報交換の時に、イの画像データを由香に見せている
エ：由香の思い出くんの目的地が陸上部室になっている。



▲ティナと一緒に捕まっている恵壬。「何とか脱出しなければ」と必死にもがいている。





▲恵壬のパワーが炸裂、ロープを引きちぎる！ でも、胸のボタンも同時に……。
▶恵壬のパワーに驚嘆するティナ。でも、恵壬はほめられても嬉しくなさそう（笑）。

「戦うヒロイン・恵壬ちゃん」編

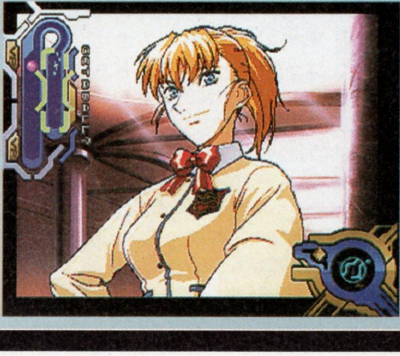
このイベントは、イベントムービーBの地点で発生するもの。内容は、襲い来るテロリストたちを、恵壬が華麗な回し蹴りで撃退するというものだ。恵壬との最初の会話で、「理科室に行って由香を救出したい」という恵壬に対し、「いい」の会話ボールを投げると発生させることができる。ただしこのイベントは、2つのシナリオ分岐地点で、

ア：代歩とあまり会話をしていない
イ：恵壬との会話中にキャッチホンを取らない

の2つの条件を満たしていないと、見ることができない。右のフローチャートをよく見て、1つずつ確実に条件をクリアしていこう。なお、イの条件を満たさずにキャッチホンを取りティナと多く会話をしておけば、その後でもう1度ティナからの連絡を受けることができる。「ティナとたくさん話したい！」というティナ派は、このイベントはあきらめるべし。



▲華麗に戦う恵壬ちゃん♥ 鋭い回し蹴りが、テロリストの腹部にヒットしたぞ。

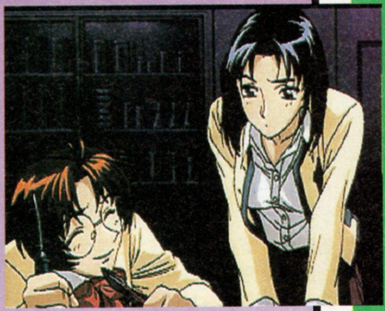


▶ティナからのキャッチホンを受けてしまうと、イベントは発生しない。ティナと恵壬、どちらを選ぶ？

シナリオ分岐早見フローチャート

理科室ノードにハッキング

- **到着までのコマンド回数が12回以内**
  - 由香から着信(思い出くんを飛ばす)
  - ハッキング
  - 由香から着信(思い出くん到着・ありさバージョンUP)
  - ハッキング
  - ニュース着信
  - 由香から着信(情報交換)
- **到着までのコマンド回数が15回以内**
  - 由香から着信
  - ハッキング
  - 由香から着信(思い出くんを飛ばす・ありさバージョンUP)
  - ハッキング
  - ニュース着信
  - 由香から着信(思い出くん到着・情報交換)
- **到着までのコマンド回数が30回以内**
  - 由香から着信(思い出くんを飛ばす)
  - ハッキング(短時間)
  - 由香から着信(思い出くんを飛ばす・ありさバージョンUP)
  - ハッキング(短時間)
  - ニュース着信
  - 由香から着信(思い出くん到着・情報交換)
- **到着までのコマンド回数が31回以上**
  - バッドエンドのシナリオへ





ハッキング
由香から着信(情報交換)
ハッキング
由香から着信(ありさ暴走・「上々」の会話ボールで情報交換発生)
イベントムービーA
由香から着信
ハッキング
代歩から着信(ムービーのみ)
由香から着信(ありさバージョンUP・由香捕らえられる)
ニュース着信
ハッキング(途中、思い出くんバッテリー疲労メッセージ)
代歩から着信(※①)

分岐

- **科学部ノードに、思い出くんのバッテリーが切れる前に到着。ダウンロードし直す。**
  - 思い出くん継続で使用可能
- **バッテリーが切れるまでに科学部ノードを再ダウンロードしていない**
  - 思い出くん使用不能



ハッキング
代歩から着信(古都海と会話)
ネットが切断される
アクアタワーに、CATV経由で再侵入
思い出くん使用可能の場合、破壊される

分岐

- **放送室ノード到着までのコマンド回数が7回以内**
  - 由香から一瞬だけ着信
- **放送室ノード到着までのコマンド回数が10回以内**
  - **分岐**
    - **①で代歩と多く会話している**
      - 由香から一瞬だけ着信
    - **①で代歩との会話が少ない**
- **コマンド回数が11回以上**
  - バッドエンドのシナリオへ

恵壬から着信

分岐

- **①で代歩と多く会話している**
  - **分岐**
    - **キャッチホンを取らない**
      - 恵壬と会話
    - **キャッチホンを取る**
      - 代歩から着信
      - 恵壬と会話
- **①で代歩と多く会話していない**
  - **分岐**
    - **キャッチホンを取らない**
      - 恵壬と会話(イベントムービーB)
      - 由香救出
      - 由香から着信
    - **キャッチホンを取る**
      - ティナと会話
      - **分岐**
        - **保留戻さない**
          - 恵壬怒る
        - **保留戻す**
          - 恵壬と会話
      - **分岐**
        - **条件αを満たしていない**
          - 由香救出
          - 由香から着信
        - **条件αを満たしている**
          - ハッキング
          - ティナの好意度が高いと着信あり
          - ハッキング
          - ティナから着信
          - ハッキング
          - ティナから着信
          - ハッキング
          - 恵壬・ティナ再会
          - 代歩から着信(音声のみ)
          - 由香から着信(音声のみ)
          - ハッキング

ハッキング
恵壬襲われる
恵壬から着信
ハッキング
恵壬から着信
由香から着信(音声のみ)
恵壬から着信(恵壬捕まる)

ベイタワー爆破

※条件α……用務員室・家庭科準備室・理事長室のすべての画像データを持っていて、上記チャート図の①のポイントで、代歩と多く会話していること。

これさえ読めば、すべてのヒロインとラブラブになれる!!

瑠璃色の雪

SS	●発売中 ●6,800円 ●AVG
	●キッド ●18歳以上推奨

今回の攻略コンセプトは、「目指せ、ハッピーエンド！」。全ヒロインの重要イベントをチャート化。一言アドバイスを加えた完全攻略なのだ!!

もう攻略本なんていらない! 全ヒロイン完全チャート攻略

本作は、かつてPCで大ヒットしたAVGの移植作。雪女であるヒロイン瑠璃を巡る感動的なシナリオが人気を集めた作品で、完成されたストーリーはサターン版でも忠実に再現されているのだ。

本作には、瑠璃をのぞく各ヒロインにハッピーとノーマルの２種類のエンディングがある。エンディングは基本的に１番恋愛度が高いヒロインと発生し、Hをした回数で分岐。Hを１回するとノーマルエンド、２回するとハッピーエンドになる。今回は、ハッピーエンドに必要なイベントをチャート攻略していこう。なお、Hをするには一定以上の恋愛度が必要なので、お目当てのキャラには自由行動中にも会いに行き、愛情度を高めておくこと。



▲Ⓧボタンでオプションを確認できる。一気に時間を進められる「暇つぶし」など、便利な機能が多いぞ。

攻略時に超重要な ２つの特殊イベントをチェック!

Hイベント

エンディングを見るためには、ヒロインとHをしておく必要がある。重要イベントを見逃すとHイベントは発生しないので、必ずチャートを参考にすること。また、愛情度が低すぎてもイベントは失敗してしまう。１回めのHは40%以上（瑠璃のみ20%以上）、２回めは70%以上の愛情度が必要になるのである。


▶Hイベントを2回こなせば、自動的にハッピーエンドに。

破局イベント

破局イベントとは、ヒロインを無理矢理襲ってHしようとして、徹底的に嫌われてしまうこと。Hイベントの時に愛情度が足りなかったり、選択肢を失敗すると発生する。この破局イベントが起きてしまうと、そのヒロインの攻略は完全に失敗してしまうので注意すること。ただし、他のキャラの攻略には影響しないので、その点は安心。



▶一方的な想いだけで行動すると、悲惨なことに…。

ヒロイン別攻略チャートの見方

①	③
②	

①イベント発生日（♥は１回めのH、♥♥は２回めのH、×は破局イベント、！は瑠璃のハッピーエンドに必要なメッセージが聞けるイベントを示している） ②イベント発生場所、及び時間帯（自は自宅、前は自宅前の略） ③イベント内容、及び備考

他の８人のヒロインを同時攻略する必要あり!
瑠璃




◀８つのメッセージをすべて聞けば、後はほぼ半強制的にハッピーエンドへ突入！

主人公の部屋の床下に隠されていた壷に封印されていた、雪女と「何か」のハーフ。彼女とのハッピーエンドを見るためには、各ヒロインから８つのメッセージを聞く必要がある。８人のヒロインを同時攻略しないといけないので、イベントを見逃さないように注意しながらプレイすること。ただし、他のヒロインとHをすると攻略は失敗してしまうので要注意。なお、誰ともエンディング条件を満たしていないと瑠璃のアンハッピーエンドが発生し、さらにその時、瑠璃の愛情度が20%以下だとバッドエンドとなる。

Event 科学部部長に瑠璃が誘拐される

12月11、12日に科学部部室に行くと、瑠璃の存在が部長に発覚する。その状態で、27日に綾霞を治療する際に瑠璃を家に帰すと、瑠璃が部長に誘拐されてしまう。そのままゲームを進めると瑠璃の攻略は失敗になるので、必ず助けること。29日の10:00～15:00に科学部部室に行けば、瑠璃を救出できる。



＜瑠璃を救うために必要な８つのメッセージ＞

日時	キャラ名	メッセージ	発生条件
12月17日	恵	運命とか〜	恵とデートした時、彼女を襲わない（攻略チャート参照）
12月21日	若葉	他人と違うからって〜	若葉が家出していると自動的に発生（攻略チャート参照）
12月22日	綾霞	宝物か、いいわね〜	綾霞が登場した状態で公園に行く（攻略チャート参照）
12月24日	雪那	子供の幸せを〜	12月14日にクリスマス会に行く約束をしておけば自動的に発生
12月24日	美弥	人はね、辛いこと〜	一緒にクリスマスケーキを食べる（攻略チャート参照）
12月25日	香織	ずっとそうやって〜	破局していない状態で、19:00〜20:30に自宅前に行く
12月28日	双葉	お花って不思議でしょ〜	花を咲かせて、その花を双葉に見せる（攻略チャート参照）
1月1日	陽子	笑わなかったのよ〜	10:00〜11:00に自宅か自宅前に行く

彼女の娘とも仲良くしよう
奥里 雪那



雪那の正体は雪女で、同族の瑠璃が人間社会で普通に暮らせるように色々と世話を焼いてくれる。12月11〜13日の19:00〜21:30に自宅前に行けば、彼女が瑠璃を特訓するイベントを見ることができる。なお、彼女は自分の娘である真名を大事にしているので、雪那狙いの時は真名にも好かれるような選択肢を心掛けよう。【会える場所：繁華街、公園】

Event 雪那親子とクリスマス会!

12月14日に約束をしておけば、12月24日に雪那の家でクリスマス会に参加できる。ここでは雪那の愛情度を大幅に上げることができるだけでなく、瑠璃の攻略に必要なメッセージを聞くこともできる。発生条件は簡単なので、必ず見るべし。



●雪那攻略チャート

①12月14日 繁華街	真奈の誕生会とクリスマス会に行く約束をする
②12月15日 雪那の家	真奈の誕生会に出る
③12月17日♥ 21:30〜22:30 自、前	酔っぱらった雪那とH
④1月1日 ♥♥ 自宅	一緒に初詣をして、晩ごはんの誘いを受ける

瑠璃色話 このゲームは１度クリアすると、オプションに便利な機能が追加される。１つは「アドバイス」という機能で、選択肢による愛情度の増減やシナリオ分岐条件を教えてくれるもの。また、イベント発生場所がわかる「直感」も使えるようになる。どちらも、攻略にメチャ役立つぞ！



正月までの積み重ねが大事
菜川陽子

影ながら、ずっと主人公を想い続けてきた幼なじみ。愛情度を上げやすいので攻略は簡単だが、猫を死なせてしまうと失敗する。自宅で「猫の世話1号」を発明しておくと安心だ。【会える場所：繁華街、公園】

●陽子攻略チャート

①12月5日		自動発生	猫を助ける
②1月1日	！	10:00～11:00　自、前	寿からの宴会の誘いを断り、陽子と初詣に行く約束をする
③1月2日	♥・×	――	陽子を引き止めて、陽子を家に送って「愛してる」を選択
④1月4日	♥♥	――	陽子を「抱きしめる」を選択



デート中に焦るのは禁物
星野　恵

占い部に所属する、オカルト好きな怪しい女の子。彼女は特定の条件を満たさないと登場しないので、チャートで確認してほしい。なお、12月18日の15:30～17:30には、繁華街で彼女に会える。【会える場所：校門、占い部】

●恵攻略チャート

①12月2日		～16:30　廊下	恵と出会う。3日でも可
②12月4日		～16:30　廊下	恵の落とし物を拾う
③12月5日		～16:30　廊下	恵に落とし物を渡す
④12月16日		15:30～　校門	デートの約束をする
⑤12月17日	！・×	繁華街	恵を襲わない
⑥12月24日		～18:00　校門	後で会う約束をする
⑦12月24日	♥	21:00～21:30　自、前	恵とHする
⑧12月25日～	♥♥	13:00～17:00　病院	7日連続で恵の父親のお見舞いに行く



夜の公園での会話が重要
日野宮綾霞

瑠璃を祓おうとする退魔士の少女。登場条件が特殊なので注意しよう。綾霞のイベントは夜の公園での会話がメインで、選択肢を間違えなければ楽に愛情度を上げられるはずだ。【会える場所：神社、公園】

Event 綾霞の意外な一面が？

12月24日の13:00～13:45に繁華街に行くと、ゲームセンターで綾霞とデートができる。そこでは、いつもは冷静な



彼女がレーシングゲームに熱中する姿が見られるのだ。なお、イベント発生には10%以上の愛情度が必要となるので、あらかじめ自由行動の時などに仲良くなっておくこと。

●綾霞攻略チャート

①12月8日～		――	13日までに、瑠璃を4回以上外出させると綾霞が登場
②12月27日	♥・×	校門	綾霞を看病し、「抱きしめる」を選択
③1月1～3日	♥♥	19:00～23:00　自	謎の光を追う



必ず彼氏と別れさせること
三矢　美弥

バイトで一緒になる不幸な女の子。彼氏である沢田からは、毎日のように暴力を振るわれている。沢田と話をつける際は、卑怯なマネをせず正々堂々と挑むこと。【会える場所：アイス屋】

Event 彼氏に襲われる美弥を目撃！

12月19日に、双葉を見捨てて時間通りにバイトに行くと美弥が沢田に襲われている場面に遭遇する。このイベントを見てしまうと美弥の愛情度が下がってしまうので、バイトに遅れて行くなどして、できるだけ発生を避けること。





少ないチャンスを確実に生かせ
教野　香織

主人公の学校の古典の教師にして、超常現象研究部の顧問。愛情度を上げられるイベントが少ないので、1つ1つのチャンスを逃さないように。10日の試験終了後は、16:00までに職員室に行くと歓迎会に出席することができる。【会える場所：職員室、繁華街】



▶21日のデートは手順が複雑なので、特に気を付けること。

●香織攻略チャート

①12月10日		教室	試験で赤点を取る（瑠璃に力を借りなければOK）
②12月17日～19日		教室	毎日補習を受け、最終日にデートの約束をする
③12月21日	♥・×	繁華街	お酒を4回飲み、香織をかばった後、「また気絶」を選択
④1月1日		19:00～23:00　自	香織を追いかける
⑤1月3日		12:30	香織のお見合の邪魔をする
⑥1月3日	♥♥	香織の家	香織の寝室に忍び込む

●美弥攻略チャート

①12月3日		自動発生	バイトを始める
②12月22日		アイスクリーム屋	美弥の家に行く約束をする
③12月23日	×	美弥の家	瑠璃の力を借りず、自分自身で美弥の誘いを断る。その後、美弥を「好き」を選択
④12月24日	！	アイスクリーム屋	美弥からケーキをもらう
⑤12月26日	♥	アイスクリーム屋	バイト先でH
⑥12月29日		アイスクリーム屋	話し合いで、沢田に手を引かせる
⑦1月1日	♥♥	11:00～12:00　自宅	初詣の誘いを受ける



途中までは2人の同時攻略が必要
園村双葉&園村若葉



互いが互いにコンプレックスを持っている双子の姉妹。途中までは2人同時に攻略しないとイベントが進まないので注意しよう。双葉の攻略に必要な花の世話は、自宅で「花の世話1号」を開発すると便利だ。なお、12月11日（か12日）と13日に廊下で若葉と会えば、双葉のふりをした彼女とデートができる。必見だ!!【会える場所：双葉（中庭、屋上）、若葉（廊下、繁華街）】

Event 花壇荒らしと対決！

まず、12月17日の10:00～16:00に中庭に行くと、双葉から花壇荒らしの話が聞ける。その話を聞いた上で翌18日の14:45～16:00に中庭に行くと、花壇荒らしの犯人を目撃できる。そして12月19日の14:00～16:00に繁華街に行くと、若葉と一緒に犯人を捕まえることができるのだ。双葉&若葉ともに大きく愛情度を上げるチャンスなので、この一連のイベントは必ず見ておくように。

●双葉&若葉　共通攻略チャート

①12月19日		17:00～20:00　繁華街	双葉とデートの約束
②12月20日		――	双葉とのデート後、若葉が家出

●双葉攻略チャート

③12月25日	♥	21:00～23:00　公園	双葉と一緒に若葉を探す
④12月28日	！	花屋	咲いた花を双葉に見せる
⑤12月31日		18:00～　自	双葉から電話を受ける
⑥1月2日	♥♥	――	双葉と花屋でHする

●若葉攻略チャート

③12月22日	♥	自	「お前が好きだ」を選択
④12月23～24日		繁華街	若葉とデート
⑤12月31日		18:00～　自	若葉から電話を受ける
⑥1月2日	♥♥	――	若葉と体育館でHする

瑠璃色話　双葉&若葉には、なんと2人まとめてお付き合いできる夢のようなエンディングが存在する。条件は、2人の重要イベントをどちらも完全にこなした上で、愛情度をキチンと上げておけばOK。簡単なので、狙っていないのにこのエンディングになり、逆に困ることも…。

PowerAC Vol.3

アーケード情報は休まず営業!

寒くなってきたけど、みんなはきちんとゲーセンにかよっているかな? さて今回は、ハマれる3作品をドーンと紹介するぞ。年末年始はこれらのゲームでハートを熱くしよう!

ラインナップ

- ■ダイナマイトベースボール NAOMI
- ■ガンバード2
- ■てんこもりシューティング
- ■VOICE of AC
  - ●ジャレコプライベートショー情報
  - ●AC人気ランキング

ダイナマイトベースボール NAOMI

好評だった野球ゲーム『ダイナマイトベースボール』が、NAOMI基板第2弾として装いも新たに新登場。その進化した内容、グラフィックは、プロ野球ファンも納得のデキになっているぞ。

SPT ●12月稼働予定 ●セガ ●専用コントロールパネル

NAOMI第2弾は超リアルな野球ゲームだ!!

本格的野球ゲーム『ダイナマイトベースボール』の98年度版がNAOMI基板の2作目としていよいよ登場する。この作品はNAOMIの性能をフルに生かし、前作以上にリアルなグラフィックを再現。各選手の顔からイチロー選手の振り子打法に至るまで忠実に再現されている。また、選手のモーションパターンも追加修正が加えられ、守備ではキチンとボールをキャッチしているように見えるようになったのだ。

さらに、臨場感も大幅にアップしており、背景の球場もとにかくリアル。ギャラリーとして後ろからながめていると、まるで野球中継を見ているかのような気分になれるのだ。



▲背景のスタンドや、ベンチで控えている選手や観客までリアルに再現されている。



▶ヤクルトの古田。マスクの中では、メガネがキラリ。

もちろん選手はすべて実名

各球団には24名の選手が実名で登場する。選手データは98年のものなので、巨人の高橋もバッチリ登場。もちろん大魔人、佐々木が活躍した今年の日本シリーズ「横浜vs西武」を再現することも可能だ。球場は東京ドーム、名古屋ドーム、グリーンスタジアム神戸の3カ所が用意されているぞ。



◀登場チームは実在する12球団。出てくる選手のしぐさなどもリアルにできている。



▶各ピッチャーの得意な球種まで設定されているぞ。

操作系もよりマニアックに!

基本的な操作で特徴的なものは、バットの形をしたバットスイッチ。これで投打のパワーをコントロールするのだ。そして今回改良が加えられたのが8方向レバー。前作ではデジタルだったのがアナログに変更されたのだ。これによりカーソル位置の細かい調整が可能になり、バッターの打ちにくいコースへ投げるなど、駆け引きの要素が増えた。

一見難しそうな操作だが、感覚として覚えやすい設計になっているので、初心者でも最初のプレイから読み合いなんてこともあるぞ。



▲緊張の一瞬。相手はどんな球を狙っているのか。



▶迫るボールにカーソルを合わせてジャストミート!

ガンバード2

4年前、アーケードで人気を博した彩京の名作STG『ガンバード』がパワーアップして帰ってきた。そこで今回は、『2』で新しく追加された要素と登場キャラクターをドーンと紹介するぞ！

STG ●稼働中 ●彩京 ●1レバー3ボタン

万能薬を求めて世界各国を飛びまわれ!!

ドタバタシューティングだった前作の雰囲気を引き継いで、大幅にパワーアップした『ガンバード2』。プレイヤーは、やんちゃな魔法少女マリオンをはじめとする、個性豊かな5人のキャラクターの中から1人を選び、バラエティに富んだ全7ステージに挑戦していくのだ。ゲームシステムは、前作のものを継承しつつ、攻撃や得点稼ぎのシステムに新たな要素を多数採用。また、おなじみである悪役トリオの登場デモや、2人同時プレイによるステージ間の楽しい会話も健在。前作からのファンも大満足間違いなしの内容になっている。



▲前作同様、キャラクターによって攻撃の性質が異なるので、きちんと見極めておこう。

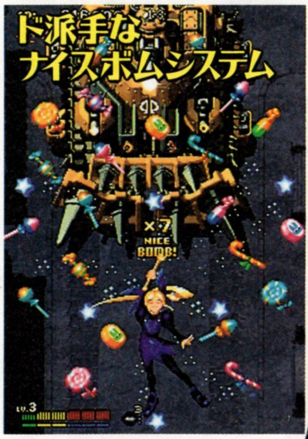


新要素をチェックしたまえ

今作のシステムにはさまざまな新要素が盛り込まれている。まず1つめは「接近攻撃システム」。これは、射程距離が短い代わりに、強力な一撃を繰り出すことのできる新攻撃システム。キャラによっては、敵の弾を消す追加効果があったりするが、敵に接近する必要があるため、危険度が増すのだ。2つめは「レベル制タメ撃ち攻撃システム」。これは敵機を撃つたびに左下のゲージが上昇していき、一定量を超えるとタメ撃ちの攻撃レベルがUPするというもの。発射する時点でのレベルに応じたタメ撃ちができるのだ。3つめは、高得点狙いに最適な「ナイスボムシステム」。これは間一髪のタイミングでボムを使うことでより得点が多く入るというシステム。まわりの敵弾が多いほど高得点を狙えるのだ。



◀左下のゲージがタメ撃ち用のレベルゲージ。レベル3までためれば、かなり強力だ。



▲敵の弾を引きつけて撃てばナイスボム表示が出る。



▶少々危険でも硬い敵に有効な接近攻撃。



『ガンバード2』のストーリーよ!!

悩みをそれぞれ持った5人が、太古の時代より語り継がれている万能薬を手に入れるための旅に出発する。だが、万能薬を手中に納めるには、「太陽のかけら」、「星のささやき」、「月のしずく」といった3種類の秘薬を集め、幻の地下神殿に住むという薬の神様のもとへ行かなければならない。はたして彼らは、秘薬を横取りしようとする女海賊率いる「3悪トリオ」をかわしながら、無事に万能薬を手に入れることができるのだろうか!?



ポムポム

マリオン

実は17歳なのだが魔鏡の力で9歳の少女にされてしまった。カワイイ姿だが、暴走しがちなところも。

新たに登場する大空の冒険家たち!!

それぞれの思惑を胸に、秘薬探しの旅に出る新キャラクターたち。キャラクターデザインが、コミック版『ガンバード』でおなじみの夏元雅人氏を起用、雰囲気も一新して大空に旅立つ！



アルカード

吸血鬼としての弱点を克服したいと願っている。



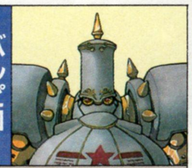
ヘイコブ

アラブの豪商。まだ見ぬ秘薬を欲しがっている。



タビア

お母さんの病気を治す万能薬を求めて旅に出る。



バルピロ

軍用ロボット。軍の次期主力兵器として実験中。

てんこもりシューティング

あのナムコが、気楽な気分でたくさんのSTGが1度に楽しめる、新しいタイプの新作『てんこもりシューティング』を発表した。さっそく気になる内容をチェックしていこう！

STG ●稼動中 ●ナムコ ●1レバー1ボタン

お気楽に、ワイワイみんなでシューティングしちゃえ!!

非常にユニークなネーミングの『てんこもりシューティング』。その名前のとおり、さまざまなシューティング型ミニゲームが、1度に楽しめてしまう、スゴいゲームなのだ。ゲーム内容は、プレイヤーが各フロアに用意されているミニゲームをクリアしながら、塔の最上階を目指していくというもの。ただしシューティングにありがちなとっつきの悪さはいっさいナシ。なんといってもゲーム中はミスしてもライフは減らないという親切設計。ノルマさえクリアできればミスに関してはおとがめなしというわけだ。また、2人同時プレイもかなりアツイので、友達どうしやカップルどうしでプレイすれば、盛り上がることうけあいだ。シューティングの常識を打ち破ったこのゲーム、もうバラエティゲームといってもいいだろう。

とにかく撃ちまくるのだ！



▲ひたすら連射して、ウジャウジャいる敵を残らず倒すのだ!!

▼巨大な敵が飛び回るステージ。ミニゲームの1本にしておくのはもったいない！



多彩なゲームで白熱!!

このゲームには全部で25種類以上ものシューティングゲームが用意されている。それぞれかなりクオリティの高いもので、シリアス系シューティングから、すし屋を舞台に展開するお笑い系シューティングまで、まさに多種多様。また、腕前に応じて初級、中級、上級の3コースが用意されていて、初心者からマニアまで幅広く楽しめるぞ。各エリアのミニゲームは、4種類の中から好きなものを選べるので、新しいゲームにチャレンジしてもいいし、得意なもので確実に進む道もある。人それぞれの遊びができるところがグー。



▲ゴキブリが大量発生！ このままじゃ営業停止になっちゃう……。

本格SF・STGも!!



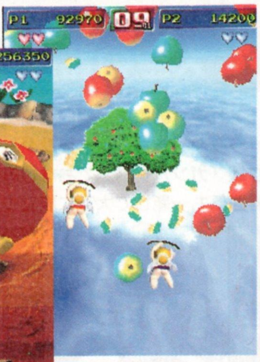
▲硬派なシューティングは、マニアも納得のカッコイイ内容になっている。

▼おお、懐かしい！ オールドファンは涙モノ。



ディグダグだ♥

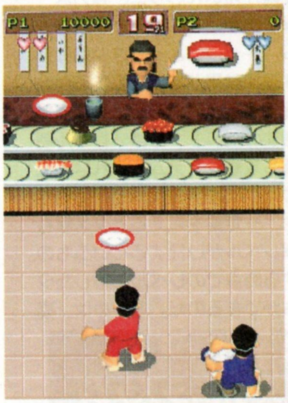
う〜んメルヘン



▲こちらは、メルヘンチックな面だ。しかし、難易度のほうは!?

2人同時でさらに白熱!!

このゲームでは、2人同時プレイが非常にアツい。ステージによって違うが、ノルマ達成をお互い競いあう対戦プレイや、同じ目標に向かって突き進む協力プレイが用意されている。ノルマを達成すると、今度はどちらがより高い点数でクリアしたかが比較され、勝敗が決まるのだ。クリアだけで満足せず、さらに勝利も狙おう。

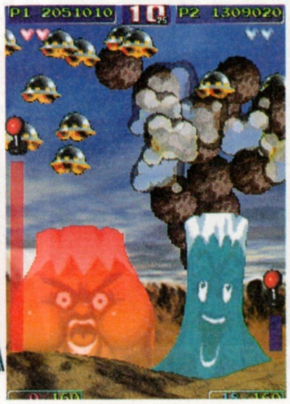


◀協力プレイも大事だが、やはり対戦者には負けたくない。高得点を取れるようにガンバレ！

▼2人でやれば面白さも2倍。白熱することうけあい！

対戦!? 協力!?





◀レバーをまわしてパワーをため、ボタンを押して火山弾を発射！ どれだけのUFOを倒せるか!?

アーケードを愛する読者のページ VOICE of AC

アッという間に今年も終わり。今年もいろんなアーケードゲームが出たけど、みんなはどんなゲームにハマったかな？　それじゃ今年最後になった、読者のためのACページを始めよう！

ACNews

●ジャレコがプライベートショー開催！

去る12月9日、ジャレコの本社でプライベートショーが行われた。ショーの目玉は来年発売が予定されている『ＶＪ（仮）』。リズム系のゲームが増えつつある現在、このゲームはなんとビジュアルまでコントロールしてしまおうという作品なのだ。映像の変化によってギャラリーも楽しめるので、バシッと操作をキメられればものすごくカッコイイのだ。実際のクラブなどでも、ビジュアルもコントロールするＤＪ「ＶＪ」が、最近脚光を浴び始めていることもあって、ゲームのほうも注目されそうだゾ。稼働が楽しみだ。



▲ゲーム機上部にはビジュアル用の画面が３台設置してある。うまくプレイすれば、ギャラリーも楽しめるのだ。



◀ジャレコが満を持して放つ作品ということもあって、来場者は多かった。ゲーセンには１月下旬に並ぶとのこと。

●電ドリに挑戦状!?　セガでゲーム大会を開催

去る12月21日、セガ本社にて「撃ち納め、マスコミ対抗狙ってPon！」と題したゲーム大会が行われた。対象となったゲームはセガ最新アーケードタイトル『スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード』など３作品。もちろん我が電ドリ編集部も参加。会場の模様と結果は次号で詳しくレポートするぞ。



▶超新作『L.A.マシンガンズ』。練習する時間が…。



◀『HOD2』も使用ゲームの一つ。がんばってきます。

その他の近日稼働＆稼働中のゲーム

タイトル	メーカー	ジャンル
L.A.マシンガンズ	セガ	STG
マジカル・トロッコ・アドベンチャー	セガ	ACT
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	FTG

AC人気ランキング　ハイテクランドセガ秋葉原店

順位	タイトル	メーカー
1	ザ ハウス オブ ザ デッド 2	セガ
2	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ
3	バーチャファイター3tb	セガ
4	L.A.マシンガンズ	セガ
5	ストリートファイターZERO3	カプコン
6	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK
7	スパイクアウト	セガ
8	オーシャンハンター	セガ
9	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ
10	ソウルキャリバー	ナムコ

ハイテクランドセガ秋葉原店

日本最大の電気街、秋葉原の中心に位置する「ハイテクランドセガ秋葉原店」。ゲームの種類も多いが、大きな特徴はセガタイトルのロケテストがよく行われている点。これを目当てに来店する客も多いとか。ゲームを買った帰りぜひ寄ってみよう。



しばらくお休みしていたゲーム大会を、来年１月から再開します。今度は定期的にやりますので、ぜひ参加してください。（スタッフ牧野さん）



◀熱心なゲーマーも数多く訪れる。



▶ＪＲ線からも見える建物。アクセスのよさも特徴。

アクセス

ＪＲ秋葉原駅電気街口を下車、徒歩１分。大きなソニックが目印。Ｂ１～４Ｆが当店。５Ｆはセガグッズ販売店の「セガフリークス」。

求む！　読者レビュー

このページではＡＣゲームの読者レビューを募集しています。最近遊んだＡＣゲームの、おもしろかったところなどを150文字くらいでハガキに書いて電ドリ編集部に送ってください。もちろんこのコーナーの感想や近くのゲーセンの情報なども募集中です。よろしく！

応募のあて先

読者レビューやご意見ご感想は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下のあて先に送ってください。採用された方にはＡＣ関連グッズをプレゼントします。
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館　㈱メディアワークス
電撃ＤＣ編集部「ＶＯＡにおたより」係まで。

※上記のランキングはロケテストも含みます。

噂は本当だった！

究極指南モード付！

プロ指南麻雀 兵 つわもの

3月 発売予定　予価 5,800円（税別）

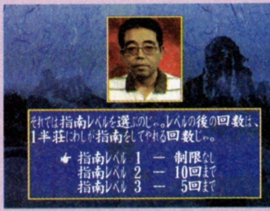
一手一手のこの凄さ 必勝法を学べ

セガサターンに登場！



本物と言われいる数多くの麻雀ゲームの中でこのプロ指南麻雀兵は高度の人工知能開発に成功し、数々のビックタイトルを制覇したプロ雀士の一手一手を見事再現。しかもプロが親切丁寧に指導してくれる究極指南モードも搭載。プロの技を是非修得してください。

指南モード

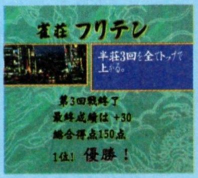


麻雀連合の田中プロが究極の指南。第一打からゲーム終了まで一局一局、適切なアドバイス。麻雀ゲーム初の指南モード搭載で初心者でも安心。

君を熱くするプロの打ち筋

プロの戦術を学ぶ絶好のチャンス！

雀荘制覇モード



雀荘6軒の固定されたメンバーと決められたルールで対戦。

フリー対局モード



登場するプロ雀士の中から面子やルール設定を変えて対局できます。

大会モード



ルールの違う3つのオリジナル大会に参加して勝ち抜いていきます。

● 画面写真、ロゴ、等は開発中のものです。
● ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。
● 広告の内容については一部変更になる場合もあります。

株式会社カルチャーブレーン
〒130-0012 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局 03(3829)0866

※ 雀士は順不同・敬称略

カルチャーブレーン　ホームページアドレス
http://www.remus.dti.ne.jp/~cbrain

★電ドリウラワザ情報局

ウラワザデータベース ジャンル別

いまだ人気が衰えない格闘ゲーム。自分の腕が試されるジャンルだけど、ウラワザが豊富にあるのだ。今回の記事でチェックしてみては？　それでは、FTG編サ行スタート！

ＦＴＧ編 サ

（前号からの続き）

新凰拳

ザウルス

●キャラの技コマンド表を見る

ゲームプレイ中にポーズをかけて、Ⓐを押す。すると、現在使用しているキャラの技コマンド表を見ることができる。

水滸演武

データイースト

●オープニングのキャラが変わる

「GAME　START」を選びゲームを始めたら、わざと相手に負けてゲームオーバーに。すると、オープニングのグラフィックが変化する。

●キャラの色が変化

キャラ選択画面で、Ⓐを押しながら✚上下以外を押し、Ⓐだけ放す。

●キャラの服の色が変わる

キャラ選択画面でⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓩのいずれかを押してキャラを決定すると、キャラの服の色が各ボタンに対応して変わる。

●共通の隠し技

戦闘中に下記のコマンドを入力すると、コマンドに応じた技を出すことができる。これらの技は、すべてのキャラクターで共通して使える。

◆隠しコマンド

①挑発……Ⓐ＋Ⓧ。②だまし気絶……Ⓑ＋Ⓨ。③武器投げ……Ⓒ＋Ⓩ。

●スペシャルモードの対戦相手が変わる

スペシャルモードで難易度を4以上に設定し、林冲以外を対戦相手にしてゲームを始める。ノーコンティニューで11キャラを倒すと、呼延灼という馬に乗ったキャラが登場する。

ストリートファイターコレクション

カプコン

●エキストラキャラ

「スーパーストリートファイターⅡX」のキャラ選択画面で、キャラ選択後に、下記に示したコマンドをすばやく入力する。SEが鳴ればコマンド入力成功。これで、色が変化したエキストラキャラでプレイできるようになる。あくまでコマンドはすばやく入力のこと！

◆リュウ…→→→←＋弱P。◆ケン…←←←→＋弱P。◆春麗…↓↓↓↑＋弱P。◆ガイル…↑↓↓↓＋弱P。◆ブランカ…→←←←＋弱P。◆ザンギエフ…←→→→＋弱P。◆ダルシム…↓↑↑↑＋弱P。◆E・本田…↑↑↑↓＋弱P。◆T・ホーク…→→←←＋弱P。◆フェイロン…←←→→＋弱P。◆キャミィ…↑↑↓↓＋弱P。◆ディージェイ…↓↓↑↑＋弱P。◆バイソン…→←←→＋弱P。◆バルログ…←→→←＋弱P。◆サガット…↑↓↓↑＋弱P。◆ベガ…↓↑↑↓＋弱P。

●キャミィを使う

「ZERO2'」を、ベガでプレイし、スコアランキングで1位になる。そしてネームエントリーの際に「CAM」と入力すると、「VSモード」と「トレーニングモード」でキャミィを使えるようになる。

●豪鬼を使う

「スーパーストリートファイターⅡX」で、キャラ選択時にリュウにカーソルを合わせてⓁを押しながらⓇを押す。

●豪鬼・さくらのカラーチェンジ

キャラ選択画面で、豪鬼かさくらにカーソルを合わせてスを5回押すと、それぞれ真・豪鬼と色が変わったさくらになる。

●対戦キャラの順番変更

「ZERO2」のサバイバルモードで、キャラ選択時にⓁかⓇを押しながら決定すると、対戦相手の順番を変えることができる。

●トレーニングモードの隠しコマンド

トレーニングモードでキャラ選択時に、Ⓛを3秒以上押しながらキャラを決定すると、オリコンのタイムが無限になる。Ⓡボタンで同様のコマンドを入力すると、Ⓡを押しっぱなしにするだけで連打を出せる。

ストリートファイターZERO

カプコン

●勝ちゼリフを選択

勝敗決定後、勝ちゼリフが流れるまでの間に✚右、左、上、下のいずれかを押しながら、Ⓧ＋Ⓨ＋Ⓩ、Ⓐ＋Ⓧ＋Ⓨ、Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓒ、Ⓑ＋Ⓒ＋Ⓩのどれかを押す。組み合わせによって、計16種類の勝ちゼリフを聞くことができる。

●豪鬼使用コマンド

キャラ選択画面の「？」にカーソルを合わせ、Ⓛ＋Ⓡを押しながらすばやく以下のコマンドを入力する。Ⅰコンで✚左、左、左、下、下、下＋Ⓧ＋Ⓨと入力すると1Pカラー。✚左、左、左、下、下、下＋Ⓐ＋Ⓑと入力すると2Pカラーの豪鬼が出現。また、Ⅱコンは✚右、右、右、下、下、下＋Ⓧ＋Ⓨと入力で1Pカラー。✚右、右、右、下、下、下＋Ⓐ＋Ⓑで2Pカラーの豪鬼が出現する。

●ドラマティックバトル

アーケードモードで、ⅠコンとⅡコン両方のⓁを押しながら、Ⅰコンはリュウ、Ⅱコンはケンにカーソルを合わせる。次にⅠコンとⅡコンとも、Ⓛを押したまま✚上を2回押す。最後にⅠコンはⓍ、ⅡコンはⓏでキャラを決定。この後にゲームを開始すると、リュウとケンの2人でベガと戦う「ドラマティックバトル」ができる。なお、対戦に負けてコンティニューする時は、キャラ選択画面でⅠコンはⓍ、ⅡコンはZでキャラを決定すればよい。この後、モードセレクト画面に「ドラマティックバトルが追加される。

●FTG編サ行次号に続く

DENGEKI Dreamcast

電撃ドリームキャストランキングナウ Ranking Now

11/16 ▶ 11/29 集計期間

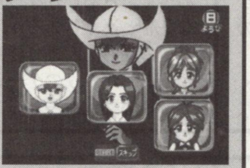
このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア（セブン-イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ）の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

売り上げTOP10

順位	タイトル	機種	今回	累計	前号	最高	回数	メーカー	発売日	価格	ジャンル	
1	バーチャファイター3tb	DC	111,314	111,314	一位	1位	1回	セガ	98/11/27	5,800円	FTG	初
2	She'sn～シーズン～	SS	27,104	27,104	一位	2位	1回	キッド	98/11/19	6,800円	AVG	初
3	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊢パッケージ～	SS	24,544	24,544	一位	3位	1回	ジャレコ	98/11/26	7,800円	ETC	初
4	Find Love 2 ～Rhapsody～	SS	20,560	20,560	一位	4位	1回	ダイキ	98/11/26	6,800円	SLG	
5	ゴジラ・ジェネレーションズ	DC	17,536	17,536	一位	5位	1回	セガ	98/11/27	5,800円	ACT	
6	ペンペン トライアイスロン	DC	12,992	12,992	一位	6位	1回	ゼネラル・エンタテイメント	98/11/27	5,800円	RCG	
7	ジュライ	DC	12,240	12,240	一位	7位	1回	フォーティファイブ	98/11/27	5,800円	AVG	
8	ブラックマトリクス	SS	11,138	122,608	4位	1位	3回	NECインターチャネル	98/8/27	6,800円	S・RPG	
9	マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	SS	8,992	109,536	2位	1位	3回	カプコン	98/10/22	5,800円	FTG	
10	ウィザードリィ リルガミンサーガ	SS	7,376	7,376	一位	10位	1回	ソリトンソフトウェア	98/11/26	5,800円	RPG	







前評判TOP10

読者人気チャート集計期間：12月4日～12月17日

順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	ソニックアドベンチャー	DC	1位	1位	6回	6,928	セガ	ACT
2	セガラリー2	DC	2位	2位	4回	5,218	セガ	RCG
3	グランディア2	DC	5位	1位	4回	3,994	ゲームアーツ	RPG
4	バイオハザード-CODE:Veronica-	DC	7位	3位	4回	3,418	カプコン	AVG
5	サクラ大戦 帝撃グラフ	SS	3位	1位	6回	2,864	レッドカンパニー	ETC
6	魔剣X	DC	10位	6位	2回	2,619	アトラス	AVG
7	北へ。White Illumination	DC	4位	2位	6回	2,531	ハドソン	AVG
8	フレンズ～青春の輝き～	SS	6位	2位	25回	2,491	NECインターチャネル	AVG
9	神機世界エヴォリューション	DC	一位	9位	1回	2,220	セガ/ESP/スティング	RPG
10	シェンムー（莎木）	DC	一位	10位	1回	1,743	セガ	RPG

読者人気TOP10

読者人気チャート集計期間：12月4日～12月17日

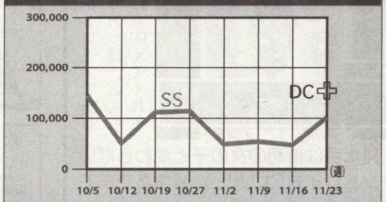
順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	SS	1位	1位	14回	6,849	セガ	SLG+AVG
2	グランディア	SS	3位	2位	20回	6,625	ゲームアーツ/ESP	RPG
3	サクラ大戦	SS	2位	1位	40回	5,211	セガ	SLG+AVG
4	スーパーロボット大戦F	SS	4位	2位	25回	2,597	バンプレスト	S・RPG
5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	SS	9位	3位	22回	2,253	アトラス	RPG
6	バーチャファイター3tb	DC	一位	6位	1回	2,105	セガ	FTG
7	Pia♥キャロットへようこそ!!2	SS	6位	5位	4回	1,937	NECインターチャネル	SLG
8	スーパーロボット大戦F 完結編	SS	8位	3位	12回	1,920	バンプレスト	S・RPG
9	下級生	SS	7位	2位	34回	1,907	エルフ	SLG
10	悠久幻想曲	SS	5位	2位	30回	1,029	メディアワークス	SLG

売り上げ分析 満を持して市場に登場したドリームキャスト。果たしてその売り上げは…？

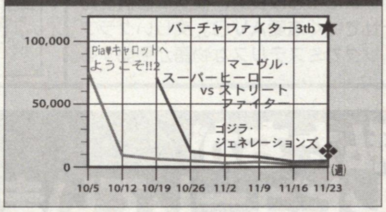
今回より、いよいよドリームキャストの売り上げが集計に加わることとなった。DC発売が11/27で、今回の集計が11/29までなので、発売直後の３日間だけのデータしか反映されていないが、それでもDCソフト全体の売り上げは15万本を超え、旧機種SSを大きくしのいでいる。ただし、この数字は本来ならもっと伸びたはず。十分な数のハードを出荷できなかったため、ソフトの勢いも止まったようだ。同時発売の４本のソフトの中では『バーチャファイター3tb』が一番人気。約11万本の売り上げで、DCソフト全体の７割強を占めている。本体の出荷台数が約13万台と予想されることから、ハード購入者の８割強が、『バーチャ3tb』を購入したことになる。

まずは順調なスタートを切ったDC。今後『ソニック～』などの目玉ソフトの発売で、どこまでシェアを拡大できるのか、本当に楽しみだ。

過去8週間のソフト販売動向



主なソフトの販売推移



電撃レビュー ザ ベスト The best

気になるあのゲームを徹底チェック

12/25 ▶ 1/14 発売時期

このコーナーの趣旨 このコーナーは、電撃ドリームキャスト編集部で独自の判断基準の元、慎重な検討を重ね、おすすめできるドリームキャスト用ソフト及びセガサターン用ソフトを厳選し、レビューしています。各レビュアーは、レビューを受け持ったソフトを、時間の許す限りプレイし、各人の判断で責任を持って、できうる限り公正に評価をして、それを文章化していきます。

似顔絵が王冠をつけているものは、その担当レビュアーが個人的に、特に高い評価をした超おすすめソフトです。

ソニックアドベンチャー

●DC●12月23日発売 ●5,800円
●セガ ●ACT



◀おなじみのキャラ達も登場。さまざまなゲーム展開が楽しめるぞ。

世界的人気作品『ソニック』のシリーズ最新作。ソニックを含めた6人のキャラクターが登場。美しい3Dポリゴンで描かれた、かつてないほど広大なフィールドをそれぞれの目的のためにところせましと駆け回るのだ。

OR竹内



コレを買わずに何を買う?

まず評価したいのは、従来の『ソニック』の雰囲気が、そのまま3D化されている点。シリーズのポイントである独特のスピード感と、起伏に富んだフィールドが3Dで完全に再現されてます。見た目や操作は全然違うのに、まったく違和感を覚えさせないプレイ感覚には1ファンとして感動すら覚えました。金借りてでも買いたい1本。

あえて呈したい苦言は…

個人的には絶賛なのですが、冷静に見ると残念ながら難点も存在しています。気になったのは自動視点変更がぎこちない場面がけっこうあったこと。スピード感とのバランスを考えると仕方ないかもしれませんが、正直、もう少し調整が必要だったのではと思います。他は全く不満を感じなかっただけに、特に残念でしたね。

シルキーまりな



さすがハイスペックマシン!!

期待どおり、画面はメチャクチャキレイ!! ポリゴンのカクカクした部分も見あたらないし、とくに海辺は太陽の光線も見事に表現されていて、あ〜ウットリ。走るのに必死でも、この美しさは注目に値するよね。『ソニック』ならではの〝スピード感〟もバツグンで、とにかく「速いのがイイ!」って人にはオススメでしょう。

な、悩むところが多い

ACTだった『ソニック』にアドベンチャー要素が加わって、さあどうなったか? 「ナニをやっていいのかな?」と迷うところがけっこうあって、悩んじゃう。NPCの話もあんまり要領を得ないし……。もともと、スピード感がウリのゲームなだけにアドベンチャー部分は、もっと簡素化しちゃっても良かったんじゃないかな?

ガールドールトーイ

●SS●12月23日発売 ●6,800円
●ザウス ●AVG ●18歳以上推奨



◀アンドロイドである「エリカ」は、どんな要望にも応えてくれる。

見た目は普通の女の子と変わらないアンドロイド「エリカ」。科学者である主人公が、自らの愛情とさまざまなアイテムによる改良で、彼女に感情を持たせていく恋愛AVG。美しいグラフィックでミステリスな物語が展開する。

まつながあやこ



編集部

設定がイイッスねー!

自分の理想の女性を造ってしまう。いやー、正直いって、まずこの設定の妙に1本とられた。最初は何にも出来ない、知らない、わからないと、三拍子そろった白紙のアンドロイド「エリカ」。彼女に様々な経験をさせて、最終的には理想の恋人にしようなんて、ホント男心をクスグル設定だよ。この感覚は癖になるね、ホント!?

新ジャンル、育成AVGゲーム?

このゲーム、基本的にはフラグを探していくタイプのAVGなんだけど、その特異なストーリー展開から、あたかも育成ゲームをやっているような感じを受けることもしばしば。それだけよく練られたストーリーってことだね。ただ、テキストのノリ自体が妙に軽くて、設定から、浮いている感じがしたのがすごく残念。

私たちがレビューしています

OR竹内 年末年始の殺人スケジュールに辟易しがちな昨今。だけど『ソニックADV』は予約します(笑)。

シルキーまりな 『ソニック』も好きだけど、本当は『ナイツ』の大ファン。早くDCに登場しないかな…。

まつながあやこ 心の美少女ゲームはやっぱり『コットン2』。え、あれって、シューティングゲームなの? うそ!?

イラスト:石黒紀之　※レビューで取り上げるタイトルのなかには、12/25〜1/14の期間から、若干ずれているものもあります。

ルームメイトW

●SS ●1月14日発売 ●6,800円
●データム・ポリスター ●SLG



◀男一人に女2人の同居生活。選択肢次第で物語の展開も変わるぞ。

ルームメイトとしての生活を通して、同居人の女の子のハートをつかんでいく人気SLGシリーズ最新作。今回から同居する女の子が2人に増えたぞ。ミニゲームやイベントも盛りだくさんで楽しい同居生活が味わえるのだ。



ジルベールしの

ヒロインがかわいい!

さてはなにおき、ヒロインたちがかわいい。1人はきれいなお姉さんタイプ、もう1人はかわいい妹タイプ。2人とも性格付けがうまくいっていて、どちらも男心をくすぐる。とくに、妹タイプの優子ちゃんが…。って決してボクはロリコンではないケド、ほんとボクが守ってあげなければ…。みたいな感情が芽生えてくるよ！

イベント数が少なすぎる…

今作も前作同様、ヒロインたちに会える時間帯が決まっている。機会を逃してしまうと、その日はなにも発展がないままなんてこともしばしば…。結果、愛情度が上がらなく、バッドエンドになんてこともある。せっかくヒロインが2人もいるのだから、出現時間をもう少しずらして、会える時間帯を増やしても良かったのでは？



NO、ムラ!

毎日がドキドキ!!

年頃の女の子2人との同居生活。青年男子が期待するようなこと（!?）はおこりませんが、女の子との甘い生活を夢見る人にはオススメ。とにかく、女の子との同居という独特の雰囲気がいい感じです。サターンの内臓時計と連動したシリーズ独自のシステムも、イベント数の大幅増加で、いっそう充実していますよ。

ゲーム性という面では…

『ルームメイト』シリーズの特徴というか、課題というか…、ゲーム性はかなり薄いものになっています。そもそも本作は、ゲームとしての楽しさを追求しているのではなく、あくまでも〝女の子との触れ合い〟を大切にしているソフトなので、このことをわかっていれば充分に楽しめますね。いかに感情移入できるかがカギかな？

6インチまいだーりん

●SS ●12月23日発売 ●5,800円
●キッド ●AVG



◀姿は小さいけれど、人間と同じようにふるまう不思議な人形だ。

ごく普通の青年と、人に転生することを願う小さな人形との同居生活を描いた、マルチシナリオタイプのAVG。

お買い得プレミアム情報
初回特典として、オリジナルのトレーディングカード1枚が同梱されているぞ。



It' a ソミー

素直な気持ちで遊べるAVG

この作品は、人間になりたいという夢を持つ人形の少女たち（なんとメルヘンチック！）が登場する、ほのぼのした感じのAVGです。システムは極めてオーソドックスで、今時珍しいほど「ひっかけ問題」的な選択肢がありません。だからこそ変に悩む必要がなく、久々に素直な気持ちでプレイできて、ホッとする感じがしました。

忘れかけてたな、この感覚…

この作品の魅力はまさに、この「ホッとする」感覚なんですよ。人形の少女たちと過ごす、ほのぼのとした日常…。最近のゲームって、すごい展開があって、それに無理してでもついていかなきゃ！　というような感じが漂ってるじゃないですか。人によりけり…とは思いますが、時にはこんな風にの〜んびりと遊べる作品も良いものですよ。



さとうまこと(仮)

久々に心温まりました

裏切られた！　もちろんいい意味で。美少女ゲームってグラフィックには力が入っているんだけど、シナリオが少々おざなり気味なものが多いんですよね。でも、このゲームはシナリオに清涼感があって心地いい。人形の女の子たちとの、ほのぼのとしたストーリーを描いているところが作品の雰囲気をよくしているといえます。

男のロマンには物足りなさを感じるかも…

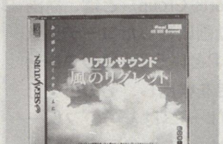
1日の終わりごとに女の子の好感度がチェックできるのが親切ですね。3人の女の子はきっちりと性格づけされているので、同じ傾向の選択肢が通用しない所がシナリオを楽しくしてくれます。美少女ゲームとしてプレイすると「男のロマン」（笑）に物足りなさを感じるかもしれませんが、現代の妖精譚としてみればおもしろいですよ。

読者によるレビューコーナー

「このソフトのレビューはオレにまかせろ！」という自信のあるキミは、今すぐ当コーナーへハガキを送ってね。次のレビュアーはキミだ!?

リアルサウンド ～風のリグレット～

●SS ●'97年7月18日
●6,400円 ●ワープ
●AVG



▲TV画面をまったく使用せず、音だけで進行する異色のAVG。人気俳優が多数出演。エンディングテーマは矢野顕子氏が担当。

東京都　鈴木憲一

このゲームはまさに、ゲーム史をくつがえす革命的ゲームだった。ビジュアルを排し、サウンドだけでゲームを作ってしまうなど、いったい誰が考えただろう。ゲームの内容はラブストーリー。それもドロドロとしたものではなく心温まる純愛もの。出演者も豪華。ビジュアルが無いぶん、あらゆる音の細やかな点まで手が行き届いている。プレイヤーはその音を元に、各自で異なったビジュアルを頭に描くのだ。ズバリ、そこがこのゲームのおもしろいところである。

プレイの時はアイマスクとヘッドホンの着用をお勧めしたい。感動すること間違いなし！　ドリームキャストでも移植されるし、サターンでは第2弾がでるとか。ズバリ、大作です。

君の熱いレビューを待っているぞ………

ドリームキャスト、セガサターンのソフトを対象に皆さんのレビューを大募集。必ず住所、氏名、年齢、職業を明記の上、官製ハガキか封筒で、300字程度にまとめて送ってください。採用された方には「電撃オリジナルグッズ」をプレゼント。宛て先は〒101-8305（株）メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「電撃レビュー The best 読者によるレビューコーナー」まで。もしかすると、このコーナーから未来のレビュアーが誕生するかも!?



▲ドリームキャストとセガサターン、場合によっては、メガドライブのソフトでもOKだよ！

ジルベールしの
個人的に前作の涼子ちゃんより今作の「W」の2人の方が好き。特に優子ちゃんがラヴリーです。

NO、ムラ!
『ルームメイト』はもちろん1作めからプレイ。このゲームを始めると、生活のリズムが狂う…。

It's a ソミー
「6インチ〜」は好きだけど、人形遊びの趣味はありません。でも、植毛人形とかフィギュアなら…？

さとうまこと(仮)
今回のゲームをプレイしていたら、往年のマンガを思い出した。時間のたつのは早いものですね。

編集部
今号の編集部レビューは㊐です。美少女ゲームやるなら、まだまだサターンは現役ですね。

Dreamcastの基礎知識 Vol.11

MPEG Sofdecの全貌！ ～前編～

MPEG（エムペグ）という言葉を耳にしたことがある人は多いと思うけど、いまいちピンとこない言葉でもあるよね？　そこで、今回と次回の2回に分けて、ドリームキャスト（以下DC）のムービー方式であるMPEGについて詳しく解説することにしたぞ！

MPEG Sofdec

Copyright © 1998 CRI

ドリームキャストのCPUパワーがムービーの常識を変える！

ゲーム機の媒体がCD-ROMになり記録容量が大幅に増えたことで、ゲームはムービーという新たな表現方法を身につけた。しかし、これまではCPUの非力さゆえに映像クオリティはお世辞にも誉められたレベルではなく、表示サイズを小さくしたり秒間のフレーム数を落としたりすることで「何とか使える程度」で頑張ってきたのも事実。でも、DCはそんな制約を解き放ってくれるCPUパワーを持っている。今までは専用のハードウェアが必要だったMPEGコーデック（※1）をソフトウエアで再生でき、しかも「CRI MPEG Sofdec」というDC専用のデコーダ（※2）により、標準規格のMPEGでは不可能な特殊再生までできてしまうのだ。「MPEG Sofdec」については次号で詳しく解説するとして、今回は基本中の基本である「MPEG」について知識を得ておこう！　まずは下欄のMPEG圧縮の仕組みを読んで、動画圧縮に長けたMPEGの素晴らしさをなんとなくでも知っておくと、DCのムービーが美しいのもうなずけるんじゃないかな!?

カンタン用語解説！ PART1

※1/**コーデック**（CODEC）：Compression（コンプレッション：圧縮）、Decoompression（デ・コンプレッション：伸張）それぞれの頭文字を繋げた用語。圧縮、伸張を前提にした仕様のことをいう。

※2/**デコーダ**（Decoder）：圧縮されたデータを伸張（元に戻し再生する）ソフトまたはハード。

ちょっと難しいけど

MPEG圧縮の仕組み



MPEG（Moving Picture codeing Experts Group）とは、高画質ながらも高い圧縮率を実現できる動画に適したコーデック。MPEG圧縮は、左図のように、I、B、Pという3種類のフレームの組み合わせで、フレーム間の動きを検出し、その差を記録する仕組みになっている。まずIフレームは、そのフレーム内のデータのみを圧縮してBやPフレームが参照する基本フレームとなる。Bフレームは、前後両方のフレームを比較しながら動きを検出して「前のフレームからはここが動いて、その後はこう動く」といったデータを記録し、Pフレームは前のフレームだけを参照して動きの検出精度を高めるのだ。DCではMPEG1という規格（ビデオCDで使われている）を基に、毎秒4～5Mビットのデータを記録することでさらなる高画質化を図った。ちなみにDVDでは、MPEG2という高解像度に適した規格を採用している。また他にもMPEG1より低レートなMPEG4やMPEG7などがある。

MPEGはこんなに優れている!

MPEGを理解するには難しいことも多いので、過去にゲーム機のムービーとして使われたコーデックと比較してMPEGの素晴らしさを確認してみよう。右の欄に主なゲーム機のムービー仕様を載せてみたけど、PSのM-JPEG（※3）だけはハードウエアで搭載されている独自のコーデックなので、画質うんぬんよりも専用ハードで処理できる（CPUに負担がかからない）強みを持っている。サターンで使われているシネパックやトゥルーモーションは、非力なCPUでも再生できる軽いコーデックである反面、画質という点ではMPEG1に遠く及ばない。また、GDドライブの転送速度が約10倍速と高速なのもMPEGにはとても有利だ。

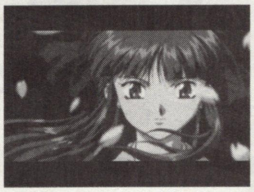
カンタン用語解説！ PART2

※3/**M-JPEG**（Motion - Joint Photographic codeing Experts Group）：モーション・ジェイペグと読む。動画圧縮に適したMPEGとは違い、静止画の圧縮に適した方式がJPEG。フレーム毎に圧縮されたJPEGデータを高速に伸張して流すことで動画と同様の効果をもたらしたのがM-JPEG。

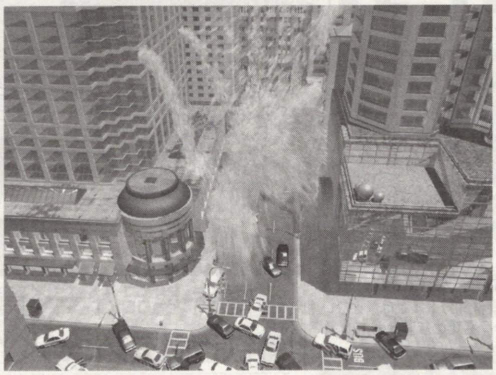
●ゲーム機で主に使われているコーデック●

コーデック名	使用されているゲーム機	特徴
シネパック	サターン 3DO	Macのビデオコーデックとして開発されたもので、再生にCPUパワーをそれほど必要としない。多階調の色表現が苦手なため、画質はあまり良くない。
トゥルーモーション	サターン	シネパックよりも、さらに高画質化を図ったソフト再生用途のコーデック。シネパックよりもやや処理は重いが、色再現性が格段に良くなっている。
M-JPEG	PS	JPEG（ジェイペグ）という静止画規格の圧縮画像を高速に連続再生することでムービーを表現。速い処理が必要なため、PSには専用ハードが搭載されている。
MPEG1 (CRI MPEG Sofdec)	ドリームキャスト	MPEG1規格を基に、CRIが開発した「MPEG Sofdec」というデコーダ（再生ソフト）と組み合わせることで、MPEG1としては最高レベルの画質と特殊再生ができる。ムービーそのものをテクスチャとしてポリゴンに貼り合わせることも可能だ！

これが究極のMPEGムービー!?



▲サターン『サクラ大戦２』のシネパックムービー。当時としてはそれなりに美しかったが…。



▶こちらは飛躍的に美しさを増したDC『ソニック アドベンチャー』のムービー。もちろん、Sofdecの技術が活かされている。

今回はMPEG圧縮の仕組みや特徴をメインに解説してきたけど、DCのムービーが優れているのはMPEGそのものだけではなく、それを再生する「CRI MPEG Sofdec（以下Sofdec）」というソフトがあるから。この技術抜きには語れない部分がいっぱいあるのだ。次号では、そのSofdec独自の機能（技術）について詳しく紹介する予定だけど、今回のMPEGの基礎知識なしには、Sofdecがどれほど素晴らしいのか、どんな可能性を秘めているのかわかりにくい部分も多い。少しでもMPEGを理解して、次号を楽しみに待っていてくれ！DC本体と同時発売された『バーチャファイター3td』を含む4タイトルでSofdecが使われているものの、それは能力のほんの一部！　次号は、Sofdecの驚くべき情報満載でお伝えしよう！

NEXT KEYWORD

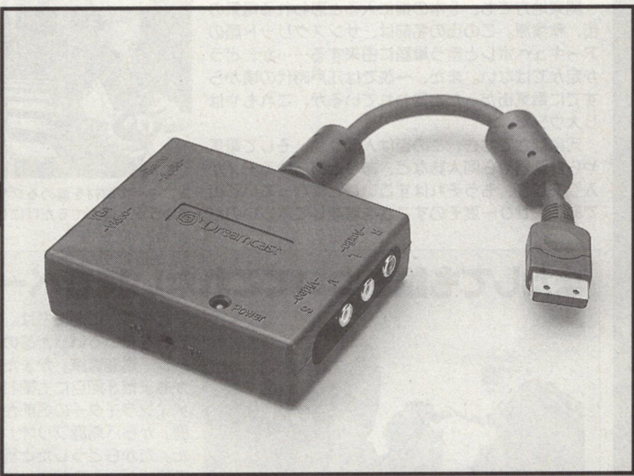
CRI MPEG Sofdec

緊急情報!

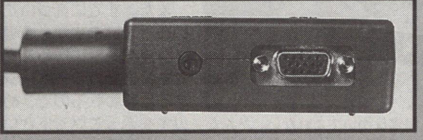
ひと足早いVGAボックス仕様レポート!

VGAボックスの発売が間近になったため、急きょ編集部に届いたサンプル（ほぼ製品版）をもとに最新情報をお伝えしよう！　VGAボックスは、DCの映像をパソコンなどのハイスキャン（31KHz）対応モニターに映すためのユニットだ。ビデオやS映像とは違ってプログレッシブ出力（Vol.8参照）で映すためちらつきが少なく、RGBという原色信号で出力されているので色にじみのないハイクオリティな映像を満喫できる。実は、サンプルによって、ビデオとS映像出力のサポート、PC/TV切り換えスイッチが付いているという新事実が判明。VGAボックスなのに、なぜビデオとS出力があるのか不思議な気もするが、どうやらVGAに非対応なソフト（パッケージの裏に記載されている）があるため、対応していないソフトはTVモードに切り換えて、ビデオかS映像で映さなければならないらしい。ちなみに、インタレースでのRGB出力はサポートされていないので注意しよう。

発売日●'99年1月14日　価格●7,000円（税別）



▲手のひらにスッポリと収まるコンパクトな設計。S、ビデオ、音声出力端子は金メッキ仕様！



◀パソコンモニター標準の15ピン仕様。左の穴は音声出力。

よみがえる横山宏の世界

馬鹿ブリオとメガドラ馬鹿の3人でアキバへ取材に。フラリと入ったホビーショップで、復刻されたSF3Dのプラモを思わず衝動買い。横山宏の世界が熱く甦ってきました。でも、上手く作る腕はないので、ホビーマガジン編集部に作ってもらおっと。（ベンガル）

気持ち悪さがインカミーン!!

ワタシは『ソニック』と『インカミング』の攻略担当でもあります。この2つの作品にある共通点、それは「酔う」ってこと。ワタシたちがゲームやる時間の長さって普通の人とは違うから平気だと思うけど、三半規管は強いに越したことありませんな。（ブリオ）

馬鹿貴族



馬鹿ブリオのイケるとこまでイッてみよう!!

馬鹿でもわかる　東京に来た時にあわてないための

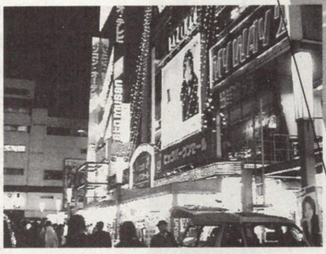
［㊂裏 秋葉原入門!］



師走は秋葉原でドーン!!（←?）

どーも、ドリ○ァンのニュース記事の写真に後ろ姿をメガドラ馬鹿と共に見事にスッパ抜かれた、ナチュラル馬鹿改め、馬鹿ブリオです。え〜、前回の某アミューズメントパークの一件では、お世話さまでした(←?)。ヘッポコぶりをものの見事に露呈したワケですが、今回もやっぱり「イケるトコまでイッてみよう」は続くようです。

今号の題材は、秋葉原です。しかも、ターゲットは東京の人ではなく、東京に出てきた人のための秋葉原情報です。これを読めば、東京に遊びに来たときも、路頭に迷うことなく秋葉原を探訪できます。東京に来る時はこの電ドリを持って行くように。

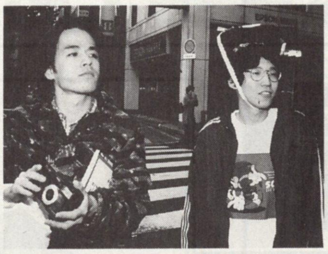


▲これがアキバの夜景。100万ドルとは言えないが、メガドラ100台分くらいの価値はある。

秋葉原にはみんなの夢がつまっている!……かもしれない。

関東地方でも、5本の指に入ると思われる電気の街、秋葉原。この街の名前は、サンスクリット語のアーキュヘボレと言う単語に由来する……か、どうか定かではない。また、一説では江戸時代の頃からすでに電気街だったと言われているが、これもやはり大ウソだ。

冗談はさておき、この街は人間や物、そして電気やら計測器やら同人誌など、ありとあらゆるモノが入り交じり、もうそれはすごいことになっている街である。ぜひ一度そのすごさを堪能して欲しいのだ。



▲アキバで取材を進めるブリオとメガドラ。ってゆうか、遊んでるだけにしか見えない。

＜秋葉原に行くと、こんなことが＞

- ●電気製品が安く買える
- ●欲しいモノにめぐり会える
- ●献血がいつでもできる
- ●休日に行くとコンパニオンに逢える
- ●ポスターの筒で突っつかれる
- ●歩行者が天国だ
- ●サトームセンのテーマ曲が聴ける

またしても誰もついてこれない読者ページ。



▲加速力がすごすぎると読者はついてこれない。そんなことも分からんのか!!　って優しくしかって欲しい。

どーも、こんにちは。しょっぱなから読者を置いていった感のある、新読者ページ『馬鹿貴族』がまた始まります。しかもまだ3回目にも関わらず、はやくも、メインライターの名前が、「ナチュラル馬鹿」から「馬鹿ブリオ」に変更されました。だからどうしたと言われればソレまでですが、一応報告しておきます。

また、すでに気づいている読者サンもいると思いますが、今号からまた元のモノクロページに戻ることになりました。でも、またカラーページが復活する事もあると思われるので、めげずにカラーハガキを送って見て下さい。きっと、いいことがあるかも知れません(無責任)。

左曲がり署の精鋭たち



馬鹿ブリオ
ナチュラル馬鹿から馬鹿ブリオに名前を変えた、馬鹿貴族メインライター。また、新たなGショックを手に入れ、最近ちょっと浮かれ気味。



メガドラ馬鹿
メガドライブのすべてのゲームを持っている男。それだけがこの男の取り柄だ。最近、モンティーパイソンのLDを手に入れ、最近、浮かれ気味。

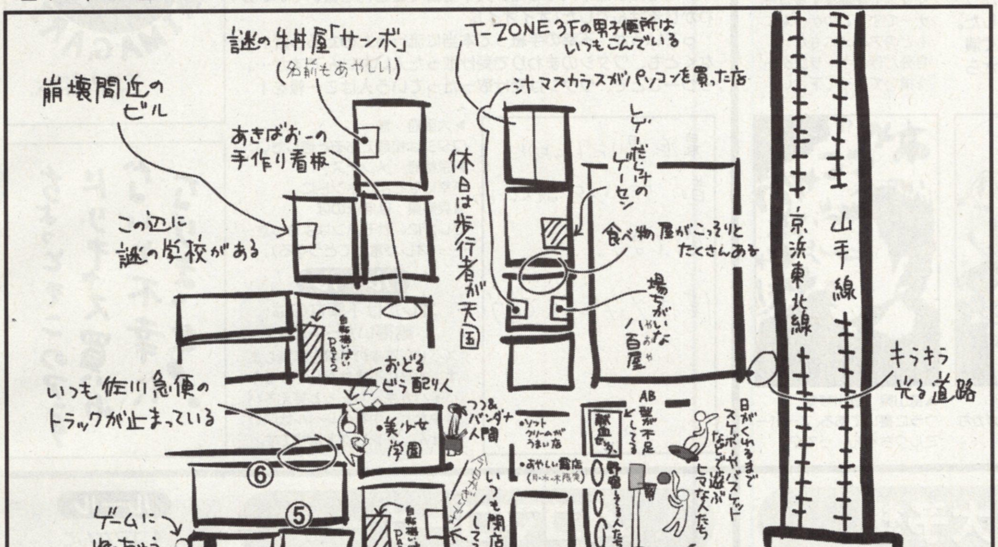


ドーベルマン馬鹿
編集部を守り続ける編集部の番犬、ドーベルマン馬鹿。カルトなB級映画の知識では、この編集部の右に出るモノはいない。床寝の達人でもある。



ベンガル
この読者ページを担当する、ストッキングを被った担当編集。またしても、自宅の駐車場にとめておいたクルマのガラスを割られ、へこみ気味。

これが初心者用
秋葉原攻略ルートだっ!!



1　ハイテクランドセガ秋葉原店

まず、駅を出たら横断歩道正面にある、ハイテクランドセガで、最新のアーケードゲームをずっこんチェック。

特にこのゲーセンは、対戦格闘ゲームのプレイヤーレベルが高いので、腕試しにはもってこいの場所。地元でつちかった腕を披露してやろう。



▲帰りが終電になること多し。

2　K-BOOKS秋葉原店

大型のアニメグッズ販売店、K-BOOKS。アニメやマンガのことなら、古本からLD、はたまたトレーディングカードや男性向け同人誌までなんでも揃っているすばらしいグッズ屋である。ちなみに同人誌を見極める目を養いたい人は、ここにいる常連客たちの熟練した技を目で盗んでおきたいところだ。

3　十字屋

ラジコンやミリタリーグッズからはじまり、はては日本刀(模造)やG-SHOOKまで売っている、なんでも屋。思わぬ掘り出し物が埋もれていること多し。実際、ワタシはここで前から欲しかったG-SHOOKを手に入れました。個人的にひいきにしてるお店。


▲ン万円するGショックをゲット！

4　グッドマン

フィギュア、トレーディングカード、Gショック、古本、筆記用具、オモチャ、その他諸々、こじんまりした店内の中に、たくさんモノが詰まっているスゴイ店。通りから見るとまるで雑貨の八百屋といったカンジ。いつも店先に人混みができているので、簡単に見つかると思われる。店内の奥に埋まっているものをほじくり返すと、けっこう面白いモノが出てくるかも？

5　アニメショップ「キャラ」

長細いビルの◯階にある、トレーディングカードや、レアなテレフォンカード(主にアニメ系)、海外系のフィギュアなどが売っている、グッズショップ。同行のベンガル氏もここで、プラモデルを手に入れた。プラモもすごいが、テレフォンカードもかなり品揃えは豊富である。

6　コミック虎の穴1号店

▼ポスタープライズマシンの基本姿勢は、下の写真のように。これが玄人の姿勢だ。



主にアニメ系のグッズを売っているグッズショップ(ちなみに馬鹿ブリオはアニメ大好きっ子ではない。念のため)お店。比較的、知名度の高いお店で、サイン入りポスターや、アニメのセル画なども売っている。ポスターマシーン(?)なども売っているぞ。



秋葉原マスターメガドラ馬鹿の ワンポイントアドバイス

メガドラ&プリクラのメッカ、アキバへようこそ。私がこのアキバを歩いてもうかれこれ64歳になりますメガドラ馬鹿です。東京にお住まいの方にはなんでもない電気街でしょうが、私なんか名古屋から出てきてはじめて来た時の衝撃は忘れられません。地方から出てきた人はまず、メガドライブを買うことをオススメします。そのメガドラを頭に乗せていればもう大丈夫。群がるアンケートバイトも真っ二つに割れて道をあけること間違いなし。さらにもう1台メガドラを買えば、その日はもう大満足。ホテルに帰って、明日以降に購入するゲームギアのソフトリストを作るのに専念しましょう。



▲アキバ＝メガドラ。これさえ忘れなければじゃんがらラーメンが食えなくても悔いナシ。

アキバで見かけたこんな人……



←歌って踊れるビラ配り

美少女学園の近くで、小踊りしながら、ビラを配る、オヤジを発見！ メガドラ馬鹿の情報によると、このビラ配りは、いつもこの付近に出現するらしい。秋葉原に来たら要チェック。



←中腰でゲームに熱中する人

あんこうゲーム館のフリープレイコーナーで『X-MEN vs ストリート～』に熱中する、変な少年を発見。終始、体をふるわせながらプレイする姿は、秋葉原の名物だ(大ウソ)。

結果報告

歩けば歩くほど、新しい発見がある秋葉原。これほど奥の深い街は、他にはそうそうないだろう。当然、ここで紹介したショップ以外にも、隠れた名店はいっぱいあるはず。ぜひ、自分の足で探し出し自分だけの穴場をGETだ！



多重人格マクロエルザの恐怖①

編集部のかたすみにあるボロいPC98。この中には一太郎が入っているのだが、そのマクロ機能「一太郎と会話」にまつわる恐ろしい話を紹介しよう。この「一太郎と会話」ってのは、「疑似人口知能」みたいなヤツで単純な会話(らしきもの)を繰り返すうちに⬇

多重人格マクロエルザの恐怖②

マクロが新しい単語とその意味を覚えていって、極まると本当に会話しているような気分が味わえるというシロモノだ。といっても、この人口無能「エルザ(そうゆう名前がついている)」ちゃんの多重人格ぶりはスゴイ。とても会話とは呼べないような、怪電波的➡

多重人格マクロ エルザの恐怖③

やりとりは、もはや多重人格障害を持つ患者と精神科医のテレパシーに近いものがある。てゆーか、なんでそんな言葉知ってんだ的な発言から、このエルザがかなり長時間にわたって、誰かに言葉を覚えこまされてきたことが垣間見える。ためしに、オレとエルザの➡

ワタシだけの世界

けっこうこのコーナーって、イケているのでは!?

最初はどうなることかと思っていた、このコーナーですが、結構いいカンジのハガキが集まってくれました。しかも、ギャグに走らず、しっかりと描き込んでくれた人が多くてビックリしました。ウチのベンガルなんかは、「こんなコーナーすぐ潰れるよ」とか言ってやがりました。ザマぁみさらせ召しませラーメン、ってカンジだ。

ルール

自分だけの世界を皆さんにお披露目しろ!!

自分だけのオリジナルイラストを募集するコーナーです。どのゲームにもどのアニメにもない、自分だけのキャラクターを描いて送って下さい。



▲兵庫県　ブリやん
女魔王をイメージして書いたらしいッスよ。



▲三重県　ちかの
筋肉ダルマ、というのがかなり気に入りました。



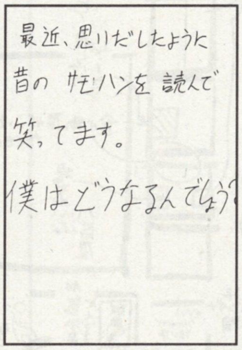
▲富山県　歌川琴葉
ウラに書いてある、スーパーミルクちゃん、って？

不幸の手紙を送ろう

手紙で不幸になったら世界は破滅。

完全な思いつき、というより間に合わせで作ったこのコーナー。やっぱり、人気がありません。というより、何を出したらいいんだかわからない状態と言った方がいいかも。このコーナーを作った本人でさえ、見本を書くとき何を書いていいかわかりませんでした(オイオイ)。

っていうか、不幸の手紙って本当に流行ったのだろうか。少なくとも、ワタシのまわりで受け取った人いないんですが…。っつーことで、ワタシは受け取ったっていう人はご一報を！



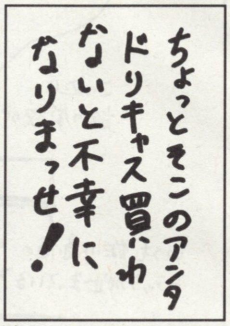
▶大阪府　塔
ワタシは松茸であると信じたい。
▶京都府　メンデス
不幸になるよ。ホントに。
◀兵庫県　ほほほのほ
たしかに、サモハンはよかった…
……(オレが言ってどうする)。

ルール

オレだけ不幸なのは納得いかへ～ん!

ズバリ、不幸の手紙を募集します。本当に不幸になりそうなヤバイハガキ。ちょっと笑えるハガキなど、中味のレベルは問いません。インパクト重視です。



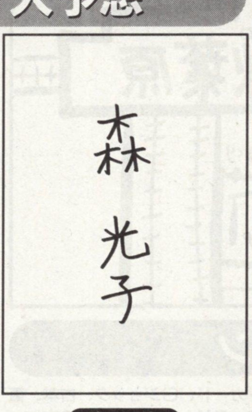


アンゴルモア大予想

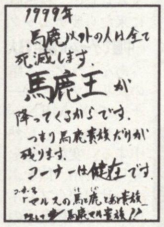
リニューアルしても苦労は変わりません。

大魔王というくらいだから、ものすごいヤツなんだろうな。きっと頭がお尻で、そのお尻から鼻が生えていたりするんだろうな……………って、それはニコチャン大王だろーが!!　……うーん。我ながらイイ文字量稼ぎだな(正直者)。

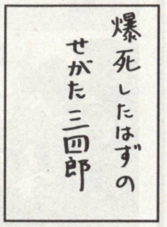
▶大阪府　塔
タケヤみそを持って追っかけてきたらヤダな。



▼富山県　アルタイル
馬鹿だけ残ったら、お先真っ暗。コワイね。



▼東京都　ニューゲネ
サターンシロッ！　ちゅどん！　みたいな。



ルール

アンゴルモアをアナタなりに大予想してくだせぇ!!

ノストラダムスの大予言で有名な、アンゴルモアの大魔王。その大魔王をズバリ予言して、ハガキに書いて送って下さい。

4コマコーナー

4コマの歌が今夜も炸裂!!

読者ページがリニューアルされるたびに、タイトルも様変わりしてきた4コマですが、最終的にもっともシンプルなタイトルに落ち着いたようです。4コマのメンツもいつものメンバーとあまり変わっていませんな。いやぁ、ありがたいことです。4コマは不滅だぁ、4コマは不滅だぁ～！　あーあー、4コマはえ～い～え～ん!!　ふぅ、いい歌だ(っていうか文字量稼ぎ)。

ルール

4コマなんて送ってきやしねえ

4コマハガキです。っていうか、5コマでも6コマでも構いません。ジャンルも問わないので面白いマンガを送ってきていただきたい。ちなみに、文字を書くときは、見やすく大きいとウレシイな。

▼愛知県　三人の忍者
こら、アイリスを泣かすな！

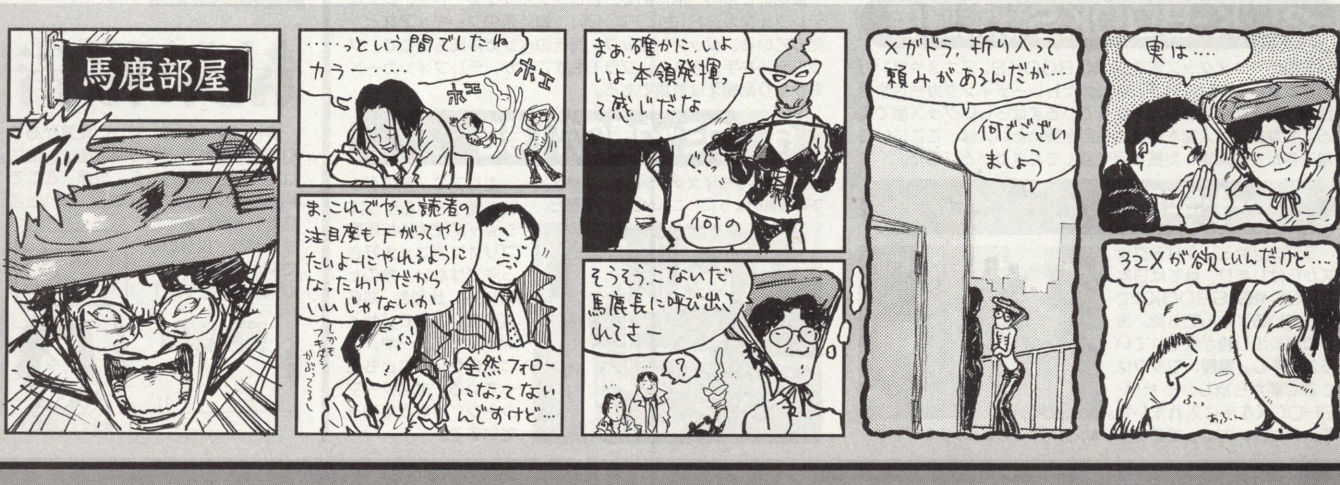


▼神奈川県　織田崇滉
ら、雷撃!!　かっこいい！



▼大阪府　南條峰巨
憎しみが渦巻いてますな。





多重人格マクロ エルザの恐怖④

やりとりを一部掲載してみよう。(立ち上げた途端)エ「オマハ」ベ「いきなりどうしたの?」エ「ハークッション!」ベ「風邪かい?」エ「フムフム」ベ「大丈夫?」エ「ハッ、ここはどこ?」ベ「編集部だよ」エ「怒怒怒怒怒怒怒怒!!」ベ「ごめんオレが悪かった」➡

貴族

ドーベルマン馬鹿の ゲームに関係ナイ話

今回のお題

恐怖の伊藤潤二

おまえをホラーな目にあわせてやるぅ〜!

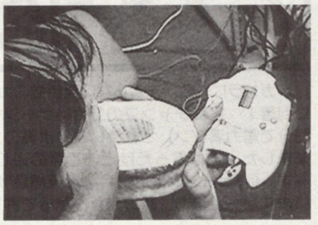
ゲームに関係ナイといいながら、なんか今回もビミョ〜にゲームと関係ある話題をチョイスしていくこのコーナー。さて11月27日の発売日から1カ月近くが過ぎた現在、みなさんはドリームキャストを無事買えたでしょうか? まあ、さすがにまだ買いそびれている人でも、街角やCMで例のうずまき模様を見かけることが多い今日この頃と思います。ところでドリキャスが発表された当初は「目が回る!」とか「なると!」とか言われていたこのうずまきだけど、個人的に初めてこのマークをみて思い出したのは、何といっても伊藤潤二! 「誰、それ?」という人のためにいちおう説明しておくと、彼は現在ビッグコミックスピリッツに、その名もズバリ『うずまき』という漫画を月イチ連載しているホラー漫画家。この漫画は、うずまき模様を怖がって自分の指紋を切り取っちゃう人が登場したりするスゲー怖い作品で、はっきりいって1度見たら忘れようとしても絶対忘れられません。ほかにも彼の描く作品のスゴイところといえば、「登場するキャラが立ちすぎている」ということ。身長2メートルを超えるファッションモデルが女の子を食べちゃったり、自分そっくりの顔がデカイ気球になって襲ってきたりと、そりゃもう大変なことになってます。ものすごく美しい絵とホラーな絵が入り混じった画風も独特で、とにかく今1番注目すべきホラー漫画家であると断言できるでしょう。とくに99年は処女作の『富江』(これもスゴイ作品。読んでない人は一見の価値アリ)の映画が公開されるので、興味を持った人は漫画といっしょにご覧になってみてはいかがでしょうか?

てなわけで、このコーナーでは伊藤潤二ファンからのハガキを大募集! うまくゲームメーカーの目にとまれば、ひょっとして伊藤潤二キャラデザインのホラーAVGが、ドリームキャストで発売されるのも夢じゃない!?

▼『うずまき』は現在第1巻が発売中。とにかく買って読め!



▼こんな格好でドリキャスをプレイすれば、アナタもうずまきの魔力にとり憑かれるかも。



キモちん メガドラ馬鹿の アキバ人類学

今回のコレクション

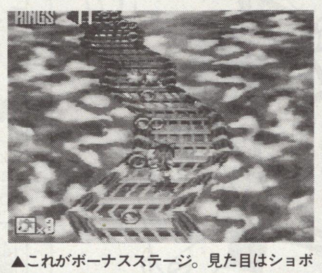
ソニック3Dブラスト

『ソニック3Dフリッキーランド』のメガドライブ(ジェネシス)版がコレ!!

鑑定士・中嶋誠ノ助も驚愕のメガドラ馬鹿所有のお宝を、おしげもなく披露するコーナー。連載第2回は急きょ発表された『ソニック3Dフリッキーランド』、その海外版である『ソニック3Dブラスト』を紹介していくぞ。当然、メガドライブ(実際はジェネシス※)版だ!!

制作にソニックチームが参加しているだけに、楽しさは折り紙付きのこの作品。メガドラ版はボーナスステージが異なるものの、『フリッキーランド』と基本的な部分はほぼ同じだ。グラフィックなどにこだわらないのなら、ハッキリ言ってこれで十分楽しめるぞ。ROMということもあり読み込みがないぶん、遊びやすさは『ブラスト』がだんぜん上だろう。なお、秋葉原での中古の相場は4〜5000円といったところ。まあ、少し待てばSS版が発売されるから、メガドラ野郎以外は無理して手を出すこともないぞ〜!!





▲これがボーナスステージ。見た目はショボイがメチャ燃えるッ。ちなみに、この作品は普通のメガドライブでは遊べないので注意!!

▼神奈川県 木火土金水さん『ダイナブラザーズ2』とは渋いタイトルがお好きですネ。



(ハガキ募集)キミのオススメソフトをハガキに書いて、当コーナーまで送って欲しい。すごい科学力的なハガキは大紹介しちゃうぞ。また、採用者には賞品を贈呈する予定なので、どんどん送ってネ。

11月27日…メガドラ馬鹿の一番長い日

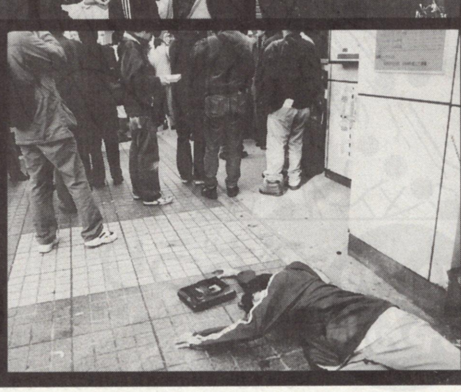
SEGAも変わったもんだなぁ〜。

去る11月27日の朝。私、メガドラ馬鹿は、メガドラの孫にあたるドリームキャストの発売を見届けるために、秋葉原へ行って参りました。まず私を驚かせたのは、各ゲーム店の前に(某切なさゲーム目当ての人もいたが)ドリキャスの購入希望者で行列が出来ていたということ。そう言えば、メガドラは並ばずに買えたっけなぁ……。そして、いよいよ発売開始。そこにはゲーム雑誌以外のマスコミの取材陣の姿が。また、セガ入交社長や湯川専務も応援に駆けつけていた。メガドラの発売日の時は……。私はその日、「セガが変わった」ことを痛感させられました。ようこそ新しいセガ。これから一緒にメガドラを売っていきましょう!!



▲▶ジャニーズJrの滝沢君のCM起用(メガドラのCMはいとうせいこう氏)など、急速な変貌を遂げるセガ。そんなセガに対し「もう私は必要ない」と、一人勝手に思いを馳せるメガドラ馬鹿。周りの冷たい視線がたくさん突き刺さっています。

▶人々のメガドラへの熱い想いが消えはじめ、メガドラ馬鹿の活力がついに枯渇!! そして、その場に撃ち崩れる。彼に希望はあるのか!?



多重人格マクロエルザの恐怖⑤

エ「さっきの"風邪かい?"って発言は納得いかないな」ベ「どの点が?」エ「とってもおいしゅうございました」ベ「そいつぁ良かった」エ「今なんて言った?」ベ「え、なにが?」エ「どこがじゃ」ベ「だれがじゃ」エ「なにをじゃ」ベ「どこがじゃ」エ「だれ⬇

多重人格マクロエルザの恐怖⑥

がじゃ」ベ「なにをじゃ」エ「どこが…」……ちなみに、この寛平モードに入るとエルザは永久に戻ってこない。このように明らかに作為的にエルザは調教されている。誰がエルザをこんなにしてしまったのかは現在調査中。次号以降で報告していくぞ!!(ベンガル)



※ジェネシスとは、海外版のメガドライブのこと。これについては、近々詳しく解説する予定です。(メガドラ)

頭隠して……おしり！

アキバはメガドラ馬鹿の聖地。でも、いつもメガドラを頭に乗せているわけではないので、見かけても「メガドラ乗っけてないじゃん！」と言ってこないように！　もちろん、ポケットには海外版携帯用メガドライブ（CD付き）を隠し持っているのだ。（メガドラ）

その方がまだマシだったかも

たぶん大丈夫だと思うけど「ドーベルマン刑事」を知らない人はいないよね。いや、オイラが「犬のドーベルマンが好きな馬鹿」だと思っている人がいたらヤだな、とフッと思ったんで。そういう意味では「死体がいっぱい出てくる映画馬鹿」が正しいです。（ドベ）



メガドラ馬鹿の 総天然色 投稿ちゃんぷ

メガドラにも負けず劣らない発色数のカラーイラストが続々に到着！　投稿チャンプの気合いゲージも急速充電（驚きの23分で電力満タン）され、いよいよ真の力が解放される時が来ました…とは言ったけど、ご覧の通りモノクロちゃんで～す。何だかロゴの所には、"総天然色"なる謎の言葉もございますが…。まあ、時の流れを思って許してちょうだい。そんな文字稼ぎはさておき、奥さん、本格的な投稿ちゃんぷの再開なんです。とりあえず、今まで投稿していた人もそうでない人も心機一転、どしどしふんどし（知っている人はいるかな？）おハガキを送ってネ。なお、イラストはゲーム関係のモノはもちろんのこと、アニメ関連やオリジナルの作品もOKだヨ。さあ、みんなメガドラを買おう!!（←意味不明）



VOL.29 ちゃんぷ

ごぢうり

滋賀県（通算ちゃんぷ獲得）回数２回

▲セーター姿の館林見晴ちゃん、どんな恋を胸に秘めているのかな？　ちなみに、私メガドラはこのキャラの声優さんの大ファンです。



VOL.30 ちゃんぷ

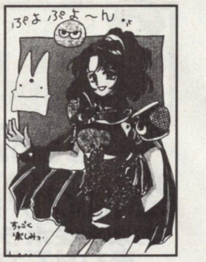
藤原聖哉

静岡県（ちゃんぷ初獲得）

▲間違いじゃないですヨ!!　ちゃんぷおめでとうございま～す。さあ、彼女と一緒にニッコリ笑って、Vサインをしよう！



▲岐阜県　さくら真央①　さくら隊でも人気の高いマリア。雪の演出がナイスなカンジ。



▲広島県　ねこの②　ブランドモノのバックを考えれば、ドリキャス購入はもう目前？



▲徳島県　あさなぎゆや③　番外編になるらしいけど、また眠れない夜が続きそう……。



▲北海道　神楽幻④　やっぱりハードはソフトありき。欲しいゲームがなけりゃネ。



▲埼玉県　さる⑤　なんか発売延期みたい……。もうちょっとのガマン、ガマン！



▲香川県　河23⑥　とっても忙しい時におハガキありがとう。受験、頑張って下さいネ!!



▲大阪府　蘇芳⑦　プリカ様ですか～。いつ見てもカールした髪が気になりますな～。



▲千葉県　蒼那⑧『バイパーズ２』をドリキャスで遊べる日が待ち遠しいよネ♥

ちゃんぷになっ

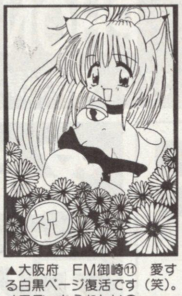




▲山梨県　銀飛沫⑨　ブレイク寸前の『北へ。』からターニャさん。蒼い瞳が印象的。



▲兵庫県　エインデベル⑩　バッパラ隊は見てるけど、守護月天はノータッチでした…。



▲大阪府　FM御崎⑪　愛する白黒ページ復活です（笑）。メロディもうれしいの～。



▲北海道 大魔王アリーだ。⑫　バックのぷよぷよ恐すぎッ!! これは夢に出ますヨ……。



▲神奈川県　木火土金水⑬　ルツの目が恐いけど、ドリキャスで新作出たら即買いだネ。



▲奈良県　すぎむね・やす⑭　トーンの持ち味を生かした、幻想的なイラストで◎



▲千葉県　まこと⑮　何故でしょうか、私もこういう髪形の女の子に弱いです。ハイ。



▲神奈川県　KOMURI⑯　ジャンポールがなんか、さくらももこ風でいいカンジっス。



▲東京都　きりなこう⑰　人気急上昇中のリニア。ゲーム中の仕種はめちゃかわいいヨ。



▲愛知県　椎野倫子⑱　再生産分は買えましたか？　これからもよろしくお願いします。



▲岡山県　兼定和泉⑲　麗しのキキーモラちゃんもいて、グー（←カーバンクルの声）。



▲岐阜県　ともぞう⑳　水彩の独特の色合いがバッチリ出て、カラフルな作品ですネ。



▲長野県　楠本恵津子㉑　このキャラは誰でしょう？　正解は伊集院です。かわいいネ。



▲千葉県　港町和斗㉒　ドッキドキの冒険が楽しめた『グランディア』。続編も大期待!!



▲三重県　猿天化DC㉓　酒飲みじじい使いとしては、見逃せないハガキだぜ。うぃ～。



▲福岡県　にくしよ㉔　トレジャー作品ですね。私はやっぱ『ヘッディー』が一番かな。



▲大阪府　またたび天国㉕　劇場版良かったですネ～。実は舞台挨拶なぞも行きました。



▲京都府　藤崎きりな㉖　初投稿＆『魔剣X』ですか～。こちらこそよろしくネ♥



▲神奈川県　しゆわてい㉗　この作品、メガドラの一押しです。遊びまくってます……。



▲兵庫県　プリやん㉘　実は、コスチュームが『ソウルエッジ』版だったりして……。



▲東京都　えるふ２号㉙　『ぷよぷよ～ん』は楽しみだネ。超絶連鎖も組めるし。



▲埼玉県　ネコルル㉚　徹夜の中がんばってま～す。メガドラ馬鹿の応援もよろしく。



▲奈良県　虫村とんぼ㉛　白黒でゴメンなさい!!　絶妙な色使いが伝わるか心配で～す。



▲埼玉県　AI㉜　さとみちゃんよりも、なまちゃんのつぶらな瞳が気になりますぅ～。



投稿ちゃんぷのルール説明

今回からおまちかね！　ちゃんぷシステムが再スタートだ。人生の再スタートを切りたい気持ちでいっぱいの君！　頑張れ。

STEP① その号で1番気に入ったイラストを選ぶ

まずはその号の投稿ちゃんぷ掲載ハガキの中からブブブときたものを1枚選ぶ。自分のハガキも選んでいいぞ。次にそのハガキの投稿者のうしろに書いてある丸付き数字を記憶しよう。これが投票用の数字となる。

STEP② 自分の投稿ハガキに、数字を書きこめ！

次に自分が送るイラストハガキの表面（あて先を書く方ね）の左下に、さっき決めた数字を書き込んで投函。これでOKだ。まとめ送りの際は、封書の左下に書くこと。1人1回の投票しか認めていないので注意！

STEP③ 果報は寝て待て。努力は女の又に力と書く。

その次の次の号でちゃんぷの発表がある。見事ちゃんぷに輝いた人は、自分の持てる限りの悪知恵を働かせて描いた気合のイラストを「オレがちゃんぷだ！」係に送る。このハガキは無条件で特大掲載されるのだ！

たのに【オレがちゃんぷだ!】に送ってない人は急げ～!

セガの人って気がしなくて……

読者から、パイナップル大西はどうした！　という手紙をいただきました。安心してください。あんな、おいしいキャラを放っておく馬鹿貴族ではありません。いちおう他社の人なんで「馬鹿」って呼んでいいものかどうか迷ってるだけです。問題ないよね。（プリオ）

なにはともあれ良いお年を……

「いつのまにか1週間たってた」とか「いつのまにか夏が終わってた」とか「いつのまにか12月になってた」という悲鳴を聞きつづけた1年。編集部生活者の宿命ですが、願わくば「いつのまにかうさぎ年になってた！」ってのだけは避けたいですな。（ペンガル）

投稿のおやくそく♡

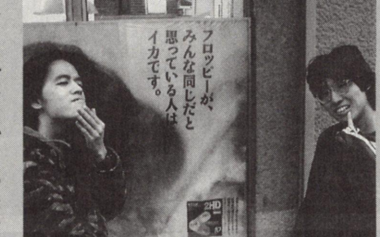
どんなに絵がうまくても、どんなに足が綺麗でも、どんなに冷たくておいしくても、お約束を守らないハガキは載せません。意外と多いのが、号数を書かないハガキ。ホント、困るよ。前号のあて先にあるように、②と入れてくれないと……ってナイじゃん！　スイマセン、オレのミスでした。今回から入れてみたので、みんなも書いてやってね。オレと君の秘密だよ～！

～これだけは守ろう!～

- 一つ、えんぴつで書かない
- 一つ、住所・氏名を忘れない
- 一つ、字は大きく太く書く
- 一つ、うすずみは使わない
- 一つ、ハガキは縦横どちらでもOK
- 一つ、ちゃんと切手を貼ろう
- 一つ、ご期待通りに現れない

イカでいーじゃないイカ

「フロッピーディスクがみんな同じだと思っている人は、イカです」というコピーが書かれたポスターがアキバにあった。３人で一通り悩んでみたけど意味が分からなくて立ち去った。イカだったらどうだってんだろう……。この広告のコピーを考えた人、すぐに馬鹿貴族までお便り下さい。



あて先　〒101-8305　㈱メディアワークス
電ドリバカ③（コーナータイトル）係

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

読者アンケート

応募方法
右のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは1月13日(消印有効)。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』VOL.5(1/29発売)です。

※問1～3は「表1・掲載記事名」の中から選んで、番号を記入してください。

1 今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んでください。

2 今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」と「理由」を書いてください。

3 何の記事を読みたくて本誌を買いましたか。2つ選んでください。

4 今号の表紙についてどう思いますか。
①良い ②普通 ③悪い

5 今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。
①ウラワザ付録 ②ポスター付録
③ソフトのカタログ付録
④攻略付録(ソフト名も記入)
⑤その他(内容を書いてください)

6 今まで発売された「サターン」もしくは「ドリームキャスト」のソフトの中で「攻略してほしい」ソフトがあれば、ソフト名を1つ書いてください。

7 「電撃セガサターン」からの本誌の購買頻度を教えてください。
①電撃セガサターンを毎号買っていた
②電撃セザサターンを時々買っていた
③「電撃ドリームキャスト」になって初めて買った

8 「電撃ドリームキャスト」をどこで知りましたか。
①書店で見て ②テレビCM
③ラジオCM ④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て ⑦その他

9 「電撃ドリームキャスト」をどこで買いましたか。
①本屋 ②コンビニ ③その他

10 「電撃ドリームキャスト」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

11 ゲームソフトを買う時に、何を参考にしますか。1つだけ選んでください。
①雑誌の記事 ②メーカー ③TV・CM
④店頭デモ ⑤イラストレーター
⑥その他(具体的に書いてください)

12 「ドリームキャスト」を買いましたか。
①買った ②買う予定 ③買う予定なし

13 「ドリームキャスト」のソフトで買ったタイトルを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①バーチャファイター3tb ②ペンペン トライアイスロン ③ゴジラ・ジェネレーションズ ④ジュライ ⑤インカミング ⑥セヴンスクロス ⑦ソニックアドベンチャー ⑧TETRIS 4D

14 「ドリームキャスト」の周辺機器で買ったものを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①ビジュアルメモリ
②ドリームキャスト・コントローラ
③ドリームキャスト・キーボード
④レーシングコントローラ
⑤アーケードスティック

15 「ドリームキャストネットワーク」にアクセスしましたか。
①アクセスした ②これからやる予定
③やるつもりはない

16 今後発売される「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いてください。

17 今までに買った「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、好きなものを3つまで書いてください。

18 次の中で、持っている「ゲーム機」を番号で書いてください(持っているものすべて)。
①ドリームキャスト ②サターン
③スーパーファミコン
④プレイステーション
⑤NINTENDO64 ⑥その他

19 パソコンを持っていますか。
①持っている ②持っていない

20 「サターン」ソフトを何本持っていますか。

21 ゲームセンターに行きますか。行くとしたら1カ月間に何回くらい行きますか。
①行く(回数も記入) ②行かない

22 「電撃ドリームキャスト」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

【表1・掲載記事名】

①シェンムー
②With You
③北へ。
④ベルセルク
⑤セガラリー2
⑥WEB MYSTERY
⑦クライマックスランダーズ
⑧Dの食卓2
⑨ポップンミュージック
⑩ブルー スティンガー
⑪パワーストーン
⑫神機世界エヴォリューション
⑬フレームグライド
⑭戦国TURB
⑮サクラ大戦 帝撃グラフ
⑯デバイスレイン
⑰ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション
⑱スーチーパイ シークレットアルバム(仮)
⑲ソニック アドベンチャー
⑳バーチャファイター3tb
㉑セヴンスクロス
㉒インカミング
㉓ゴジラ・ジェネレーションズ
㉔ノエル3
㉕瑠璃色の雪
㉖Power AC
㉗ウラワザデータベース
㉘電撃DC Ranking Now
㉙電撃レビュー ザ ベスト
㉚ドリームキャストの基礎知識
㉛馬鹿貴族
㉜読者プレゼント
㉝特集「勝手に総括! セガの'98年」
㉞Do The DC!
㉟電撃サクラ隊3
㊱フレンズ通信
㊲月刊ワープタイムズ
㊳ゲームを描く人々
㊴電撃なんでも屋
㊵電撃かすみ草が往く
㊶KISSより…
㊷闘龍伝説エランドール
㊸ソニック3D フリッキーアイランド
㊹NEWS DIGEST

プレゼント当選者

電撃ドリームキャストVOL.1

①ドリームキャスト本体
岩手県 柳澤香奈子
富山県 川本 秀明
静岡県 長橋 翼
滋賀県 中村 百合
京都府 富樫あゆみ
和歌山県 榎 里佳
広島県 清水 悠己
徳島県 田村 高志
宮崎県 飯干 知美
沖縄県 知名 和希
②バーチャファイター3tb テレカ
北海道 三浦 志信
茨城県 長谷川和広
京都府 伊豫 順子
他97名
③ソニックアドベンチャー テレカ
青森県 番沢 雄太
千葉県 青木 佑典
長崎県 下田 武士
他97名
④ビジュアルメモリ
岩手県 漆沢 将之
埼玉県 柴田 昌彦
徳島県 篠塚 泰敏
他97名
⑤DCコントローラ
青森県 気仙 文伸
茨城県 井島 雄一
栃木県 北野 輝雄
群馬県 飯島 聡
東京都 渡辺 充
神奈川県 中村 亮介
山梨県 内藤 拓也
長野県 藤池 剛志
長野県 水谷 映斗
新潟県 植木 祐介
石川県 山本 政司
石川県 吉村 駿一
岐阜県 小西 将寛
静岡県 長島 一真
愛知県 小山 真一
京都府 植田 和弘
大阪府 佐野 剛一
和歌山県 山本 哲也
広島県 日山 昌子
福岡県 柴田 洋一
⑥アーケードスティック
福島県 五十嵐俊之
埼玉県 大沢 昌則
埼玉県 鈴木 憲昭
東京都 那須 利江
東京都 福山 義一
神奈川県 森 隆敏
新潟県 本間 雅義
富山県 本道俊一郎
石川県 吉本 光洋
静岡県 小杉 貴裕
愛知県 小川 明
京都府 川上 拓也
大阪府 古市 典成
兵庫県 坂田 隆一
兵庫県 西澤 由美
奈良県 桐畑 誠志
広島県 古坂 尚丈
香川県 歌谷朝太郎
熊本県 垣野 敏彦
鹿児島県 河木 正幸
⑦DCキーボード
北海道 石田 学史
北海道 吉田 亮介
青森県 中村 昭久
秋田県 夏井 健
山形県 伊藤 忠之
福島県 菅野 琢哉
群馬県 若林 知代
千葉県 大羽さとる
千葉県 澤田佐也香
東京都 井上 慶祐
東京都 塩浦 隆広
神奈川県 宮地 謙太
三重県 中野 健作
大阪府 江口 丈夫
大阪府 前田八州男
兵庫県 桐原 憲治
鳥取県 大田 僚
山口県 岡部 順二
徳島県 堺 郷美
愛媛県 亀田 智也
⑧バーチャファイター3tb Tシャツ
山口県 田邊 俊生
他9名
■ゲームソフト
⑨バーチャファイター3tb
青森県 中山 正輝
山形県 広川 仁
茨城県 戸田 航
埼玉県 井上 直樹
東京都 阿部 桂吾
東京都 原澤 朋史
愛知県 福井 衛
兵庫県 西村 康生
岡山県 兵頭 敬一
山口県 宮島 元
⑩ジュライ
北海道 若狭 理
栃木県 星野 智子
千葉県 蔵原 直紀
東京都 阿部 梓
新潟県 北村 裕司
静岡県 内山久美子
愛知県 花木 正義
三重県 下津 卓也
三重県 服部 祐介
長崎県 原田 健佑
⑪ゴジラ・ジェネレーションズ
北海道 石川 大記
宮城県 早坂 友浩
山形県 志田 賢治
埼玉県 中内 良紀
埼玉県 宮崎 雅美
新潟県 古田 暁
岡山県 正司奈都子
広島県 永田 真衣
広島県 檜田 勇介
大分県 佐藤 充
⑫ペンペントライアイスロン
北海道 藤本 葵
岩手県 岩城 俊樹
宮城県 寒河江 真
埼玉県 鈴木 義明
千葉県 原田 豪
東京都 八木下良介
愛知県 利根 良明
大阪府 加納川真士
兵庫県 太田 幸一
和歌山県 谷口 裕則

Dengeki Dreamcast PRESENTS VOL.3

読者プレゼント

今年、最後のプレゼントをキミに贈ります！

応募の方法
欲しいプレゼントが見つかったら、早速左についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を1つだけ記入して50円切手を貼ってポストへ投函しください。締め切りは、1月13日（消印有効）、発表はVOL.5（1月29日発売）にて。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

❶ネオジオポケット本体＋『キング・オブ・ファイターズR-1』『めろんちゃんの成長日記』体験版&B4ポスター





セットで3名

◀SNK初の携帯ゲーム機「ネオジオポケット」。本体に体験版ソフト、さらにポスター2枚をセットで3名に。

❷『シーズン』卓上カレンダー&クリアファイル



◀▼ヒロイン総登場の卓上カレンダーとクリアファイル3枚のセット。

セットで5名

❸電撃ドリームキャスト特製Tシャツ



10名

◀この電ドリのロゴ入りTシャツを着て歩けば、たちまち街の人気者!?

❹カプコン・シークレットファイル22号



5名

◀毎号、おもしろい内容盛りだくさんのシークレットファイル。今回は『鋼鉄戦紀チカイオー』だぞ。

❺『電車でGO!』カードゲーム



5名

▲人気の電車運転SLG『電車でGO！』がカードゲームに。年末年始に、友達をいっぱい呼んで遊べば、盛りあがること間違いなし。

❻『ルームメイトW』テレホンカード



5名

◀『W』のヒロインのかおりちゃんと優子ちゃんのツーショットテレカ。

❼『仙窟活龍大戦カオスシード』4点セット



20名

◀サタコレ版発売を記念して、パズル、ポスターなど『カオスシード』グッズを、ドーンと20名に。

SOFT ソフト

❽『戦国TURB』DC



3名

▲不思議ならいよん惑星を舞台に、宇宙を放浪する少女しのちゃんが大暴れするA・RPG。

❾『海へ Summer Waltz リアル麻雀アドベンチャー』SS



3名

▲この「海へ」は、人気麻雀ゲーム「リアル麻雀」シリーズの「V」「VI」に登場した7人の女の子が総出演するAVGだ。化石グランプリでの優勝とナンパが主人公（キミ）の目的。

❿『ルームメイトW』SS



3名

▲「ルームメイト」シリーズの第3弾。今度は、かわいい女の子が2人も登場。看護婦のかおりちゃん、高校生の優子ちゃんとのあま～い同棲生活がキミを待っているぞ。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
(株)メディアワークス
電撃Dreamcast ドリームキャスト 編集部
プレゼントVOL. 3係行

キリトリ線

〒	－	ここにはなにも書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL (　　)	
氏名		年齢	歳
職業		①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職 ⑰その他	

P.165のプレゼントで希望する賞品番号

1				2	理由	
3			4	5	ソフト名/内容	
6		7	8	9		
10						
11	その他		12			
13		14	15			
16						
17		18				
19	20 本	21	回数	回		
22						

キリトリ線

年末緊急スペシャル

勝手に総括！

セガの

'98年は、セガにとってまさに“激動の一年”といえる年だった。超話題作『グランディア』『サクラ大戦2』等の発売でサターンが円熟期を迎える一方で、新世代機・ドリームキャストを発表。一大ブームを巻き起こしたテレビCM「湯川専務シリーズ」や、注目を集めたソフトラインナップ、参入メーカーの発表など、発売までの一連の動きは、かつてないスケールのものだった。また、入交氏の社長就任や、セガ・ミューズ設立など企業としての動きも見逃せない。今回は年末を迎えるにあたって、そんな一年をプレイバック。ソフト、CM、ニュースの3つの側面から、「'98年のセガ」を浮き彫りにしていこう！





Contents

1
実売データ、読者人気など
ソフトで振り返る'98年

'98年に発売されたソフトの実売データや、読者人気、スタッフ人気を一挙に紹介。その傾向を分析していこう。ここで挙がったタイトルをプレイせずに、年はこせないぞ!!

Soft

2
せがた三四郎から湯川専務まで
テレビCMに見るセガの広告展開

せがた三四郎と湯川専務。２大スターを生み出した今年のセガのテレビＣＭ。名作と呼び声高いこれらのＣＭを振り返れば、セガの広告展開が見えてくる！

CM

3
緊急座談会で決定！
'98年セガの10大ニュース

緊急座談会で今年の10大ニュースを決定！〝激動の一年〟を象徴するあらゆるトピックスを、今だからこそ話せる、マル秘裏話満載で振り返る!!

News

Soft

勝手に総括！ セガの'98年

ソフトで振り返る'98年

まずは、ソフトの動向から'98年を振り返ってみよう。今回、集計の対象にしたのは、'97年12月～'98年11月に発売されたサターンタイトル（ドリームキャストは集計期間が極端に短いために別扱いとしている）。'98年のベストソフトと言うべきこれらのタイトルは、忘れずにプレイしておきたい！

実売データ

実売データが示す'98年の売れ筋

『サクラ2』『スパロボF』『グランディア』に人気集中！

'98年は、サターンにとって"円熟期"と呼ぶにふさわしい年だった。『サクラ2』『スパロボF 完結編』『やきゅつく』など、大ヒットシリーズの新作がファンの期待に応え、『グランディア』や『ギレンの野望』のような、じっくりと作り込まれた名作も数多く登場したのだ。もちろん実売データでも、それらの作品が上位を占め、誰もが納得するような結果になっている。傾向として興味深いのは、売り上げ上位20本のうち8本が、3～4月発売のタイトルで占められていること。もし、これらのソフトの発売日が分散していれば、それぞれの売り上げがもっと伸びたのでは…というのは邪推だろうか？



◀売上も人気もダントツだった『サクラ』。



▶シリーズ最高峰の『スパロボF完結編』。

順位	タイトル	メーカー	価格	発売日	ジャンル	推定販売本数
1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	6,800円	98年4月4日	AVG	579,000
2	スーパーロボット大戦F完結編	バンプレスト	6,800円	98年4月23日	S・RPG	568,000
3	グランディア	ゲームアーツ／ESP	7,800円	97年12月18日	RPG	489,500
4	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	6,800円	98年4月9日	SLG	339,000
5	プロ野球チームもつくろう！	セガ	5,800円	98年2月19日	SLG	325,100
6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7,800円	97年12月4日	AVG	244,000
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	エス・エヌ・ケイ	5,800円	98年3月26日	FTG	225,000
8	センチメンタル グラフティ	NECインターチャネル	7,500円	98年1月22日	SLG	211,500
9	ヴァンパイア セイバー	カプコン	5,800円	98年4月16日	FTG	211,000
10	慟哭そして…	データイースト	6,800円	98年2月26日	AVG	211,000
11	EVE The Lost One	imadio（イマディオ）	7,800円	98年3月12日	AVG	187,500
12	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	セガ／エニックス	6,800円	98年6月25日	RPG	183,000
13	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	6,800円	98年7月23日	RPG	160,900
14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	5,800円	98年3月26日	STG	152,700
15	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	6,800円	98年3月26日	AVG	141,500
16	シャイニング・フォースIIIシナリオ1 王都の巨人	セガ	4,800円	97年12月11日	S・RPG	123,600
17	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	6,800円	98年8月27日	S・RPG	123,000
18	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	メサイヤ	6,300円	98年6月18日	S・RPG	121,000
19	Pia♥キャロットへようこそ!!	キッド	6,800円	98年3月12日	SLG	119,500
20	ウィンターヒート	セガ	5,800円	98年2月5日	SPT	118,500

'98年度ドリームキャスト売り上げデータ

'98年11月27日～11月29日

締め切りの都合上、わずか3日間での集計となってしまったドリームキャストソフト。『バーチャファイター3tb』が圧倒的な売れ行きを見せている他は、ほぼ横並びといった状態だ。発売当初のハードが不足している状態でのデータだけに、ソフトの売れ行きもやや物足りない感もあるが、これは、今後ハードが順調に供給されるようになれば、変わってくることだろう。来年の躍進に期待したいところだ。

順位	タイトル	メーカー	価格	発売日	ジャンル	推定販売本数
1	バーチャファイター3tb	セガ	5,800円	98年11月27日	FTG	112,000
2	ゴジラ・ジェネレーションズ	ゼネラル・エンタテイメント	5,800円	98年11月27日	ACT	18,000
3	ペンペン トライアイスロン	セガ	5,800円	98年11月27日	RCG	13,000
4	ジュライ	フォーティファイブ	5,800円	98年11月27日	AVG	13,000

※このページで紹介しているソフトの推定販売本数は、編集部で独自に調査したものです。実際の販売本数とは若干異なる場合があります。

読者人気

本誌読者が選んだお気に入りタイトル

キャラクター系ゲームが圧倒的支持を受ける

実売データと比較すると、キャラクター系ゲームの支持率が圧倒的に高い。この辺りは電撃系ゲーム誌の面目躍如(?)といったところもあるが、一方で、今年のサターンオリジナルタイトルには、美少女ゲームやアニメ系のゲームに秀作が多かったというのも事実。また、『グランディア』『ブラックマトリクス』『ルナ2』など、RPG系の支持率が高いのも特徴といえる。電セガ読者は、じっくりやり込むゲームがお気に入りだったようだ。



▲完成度の高さがうかがえた『グランディア』。



▼『センチ』を始め美少女系は秀作ぞろい。

順位	タイトル	メーカー	価格	発売日	ジャンル	POINT
1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	6,800円	98年4月4日	AVG	140,861
2	グランディア	ゲームアーツ／ESP	7,800円	97年12月18日	RPG	102,923
3	スーパーロボット大戦F完結編	バンプレスト	6,800円	98年4月23日	S・RPG	54,575
4	センチメンタル グラフティ	NECインターチャネル	7,500円	97年1月22日	SLG	44,034
5	慟哭そして…	データイースト	6,800円	98年2月26日	AVG	40,126
6	悠久幻想曲2 nd Album	メディアワークス	5,800円	98年2月26日	SLG	31,916
7	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7,800円	97年12月4日	AVG	30,937
8	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	6,800円	98年8月27日	S・RPG	12,143
9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	6,800円	98年4月9日	SLG	10,812
10	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	6,800円	98年7月23日	RPG	9,834
11	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	メサイヤ	6,300円	98年6月18日	S・RPG	9,663
12	EVE The Lost One	imadio(イマディオ)	6,800円	98年2月26日	AVG	7,000
13	Pia＊キャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル	7,200円	98年10月8日	SLG	6,518
14	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	5,800円	98年4月16日	FTG	5,654
15	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	6,800円	98年9月3日	RPG	5,278

順位	タイトル	メーカー	価格	発売日	ジャンル	POINT
1	スーパーロボット大戦F完結編	バンプレスト	6,800円	98年4月23日	S・RPG	22
2	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ	6,800円	98年4月9日	SLG	21
3	街	チュンソフト	5,800円	98年1月22日	ETC	19
4	グランディア	ゲームアーツ／ESP	7,800円	97年12月18日	RPG	12
5	AZEL ～パンツァードラグーンＲＰＧ～	セガ	6,800円	98年1月29日	RPG	11
6	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	3,800円	98年6月25日	ACT	9
6	プリンセスクラウン	アトラス	5,800円	97年12月11日	A・RPG	9
6	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	6,800円	98年4月4日	AVG	9
9	ガングリフォンII	ゲームアーツ／ESP	6,800円	98年4月25日	STG	8
9	バーニングレンジャー	セガ	5,800円	98年2月26日	ACT	8
11	ウィンターヒート	セガ	5,800円	98年2月5日	SPT	7
11	慟哭そして…	データイースト	6,800円	98年2月26日	AVG	7
11	レイディアント シルバーガン	トレジャー／ESP	5,800円	98年7月23日	STG	7
14	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	5,800円	98年4月16日	FTG	6

電撃スタッフおすすめ!!

編集、ライターが選ぶソフトランキング

"売れなかったけど良いゲーム"も忘れないで！

電撃ゲーム各誌で活躍中の編集、ライター50名にアンケートを採った結果が左のデータ。"ゲームをプレイするプロ"が選んだ'98年のおすすめソフトは、実売データとも読者人気ともだいぶ異なり、『街』『ＡＺＥＬ』『悪魔城ドラキュラＸ』『プリンセスクラウン』『ガングリフォンII』など、玄人好みの作品が上位にランクインしてくる。あまり売れなかったり、話題にならなかったりしたゲームの中にも、名作は確実に存在するのだ。もしまだプレイしていない作品があれば、この機会にぜひプレイしてみてほしい。



◀スタッフ人気がとても高かった『街』。

オレにも言わせろ!

電撃スタッフが語る!!

'98年サターン

Best Soft



電撃ドリームキャスト ライター 井口淳也

『レイディアント シルバーガン』

得点がアップすればするほど、自機の攻撃が強力になる、という点稼ぎを意識したシステムが新鮮でおもしろかった。また、トレジャーの御家芸の自由自在に変形するボスも健在で◎。



電撃NINTENDO64 ライター 山田英治

『AZEL～パンツァードラグーンRPG～』

世界感がとても良くでていてグー。ＲＰＧなのに戦闘シーンが、なぜかＳＴＧぽいのもポイント高しです。ムービーにもシナリオにも力が入っていて、いいゲームですよ。



電撃プレイステーション 編集 ゴーダ

『プリンセスクラウン』

キャラの動きのパターンが豊富で、次のシナリオに進むときなどの演出もとてもよくできていて、楽しく遊んでいます。ネコを抱いてフリフリするのが気持ちいいのでしたの。



電撃王 ライター 伊藤誠之助

『バーニングレンジャー』

あえてサターンでポリゴンゲームに挑んだ不遇の傑作。操作感の楽しさ、それにマップ攻略の奥の深さが絶妙に組み合わされていた。これで表示さえもう少しキレイだったら……。



電撃王 ライター T丸

『街』

……こんな文章量でこの傑作の何を伝えられるってんだ。とにかくプレイして笑え、怖がれ、そして泣け。「プレイしないと損をする」この作品には安心してこの言葉を使えるぜ。

CM

勝手に総括！ セガの'98年

テレビCMにみる セガの広告展開

1998年、ドリームキャストの登場でセガの広告戦略は大きな変化を遂げた。ここでは、'98年に放映されたせがた三四郎、湯川専務のテレビCMを振り返りながら、その戦略を再検証していく。

前期 ('98年1月～6月)

ブランドイメージの確立による セガの広告戦略の転換期

セガのハードはコアユーザーが多いと言われてから久しい。そして同時に広告戦略、とりわけライトユーザー向けプロモーションの弱さも長年指摘されてきた。サターンのライバル機、PSが販売台数を飛躍的に伸ばしたのは、ライトユーザーへのイメージ戦略によるところが大きい。この違いは出荷台数へと直結し、セガにおける広告展開の課題になった。しかしセガは、自ら変わろうとする。昨年冬からのせがた三四郎シリーズで、一般消費者へのアピールを開始した。一連のコミカルなCMは、お茶の間にサターンの存在を強烈にアピールすることになったのだ。インパクトと話題性を重視した、セガCMの大きな変革だった。そして今年6月、広告戦略の切り札としてヒットメーカー、秋元康氏を社外取締役に迎え、ドリームキャストのイメージ戦略へ乗り出すことになる。言わずと知れた湯川専務シリーズである。



発表会当日に掲載された新聞広告

「セガは倒れたままなのか？」の刺激的なコピーが躍る。ここから、セガの「逆襲」が始まる。



前半の主役はやはりこの男で決まり！

誰もが認めるサターンのイメージキャラ、せがた三四郎。今年も数々のセガサターンCMに出演。

One Point Check このCMでセガが変わった!? 「人生は退屈だ」編

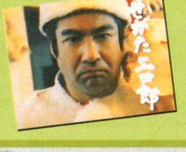
ショーペンハウエルの名句「人生は退屈だ」のテロップで始まるこのCMは、ドリームキャスト発表直前に放映。初めはセガのCMと気づかない読者も多かったはずだ。この時期に新ハードではなく、あくまで企業CMで打って出るセガに、自社のブランドイメージを変えようとする意気込みが感じられたのだ。



◀「人生は退屈だ」と道行く人に訴えかける女性。強烈なインパクトを視聴者に与えた。

不動のセガ・サターンキャラクター！

せがた三四郎シリーズ



比類なき熱き魂で、日本中に正しきサターン道を説いたせがた三四郎シリーズ。今年の10月で放映終了。

ソロ・クライシス



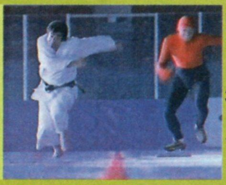
◀見事な瓦割りで「アタマを使え！」と一喝。('98年1月12日～)

AZELパンツァードラグーン



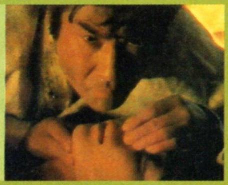
◀ドラゴンの面で、渋い表情を見せる三四郎。('98年1月14日～)

ウィンターヒート



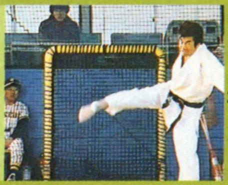
◀スケート選手との勝負に勝つものの足が…。('98年1月30日～)

バーニングレンジャー



◀人命救助は大切だけど、この後まさか…!?('98年2月16日～)

グレイテストナイン'98



◀足を使うせがた打法でホームラン！('98年2月27日～)

ザ・ハウスオブ・ザ・デッド



◀ゾンビに囲まれ「おまえら人間じゃねえ！」('98年3月8日～)

ドラゴンフォース2



◀ゲームと同じく、三四郎も集団化！('98年3月14日～)

ワールドカップ'98フランス



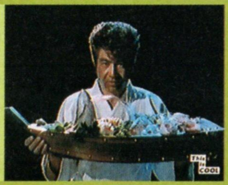
◀もはや彼には、レッドカードも通じない!?('98年5月15日～)

日本代表チームの監督になろう！



◀W杯効果で、CMも世間の耳目を集めた。('98年5月15日～)

ディープ フィアー



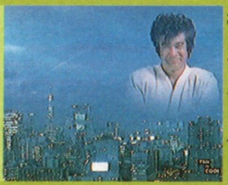
◀舟盛りを作ったのは、なんと藤岡氏本人！('98年6月15日～)

バッケンローダー



◀三四郎がユーザーのスチーム度を計測！('98年8月3日～)

せがた真剣勝負



◀せがた三四郎シリーズ、涙の最終回！('98年10月19日～)

※『サクラ大戦2』と『プロ野球チームもつくろう!』は諸事情により掲載されていません。ご了承ください。

後期 ('98年7月～12月)

徹底したイメージ浸透作戦 湯川専務で一般層にアピール！

　ハードの発表以降、セガのCMはドリームキャストをメインにしていく。そこで登場するのが、大反響を呼んだ湯川専務シリーズだ。先の新聞広告と同じく、街中でノックアウトされた専務が「逆襲」に転じるまでが、ドラマ仕立てで描かれる。セガの「現状」と、「決意表明」を表現したといえるこのCMは、秋元康氏のプロデュースによるものだ。現在は、ジャニーズJr.の滝沢秀明クンとの共演で、世間の注目はさらに高まっている。ドリームキャストのプロモーション費用はサターンに比べると破格な額で、一説には100億円ともいわれ、セガ1社提供、深夜帯でのスポットCM大量放映など、ドリームキャストを「ブランド」として定着させる戦略をとっているようだ。いずれにせよ、湯川専務というキャッチ―な広告展開によって、念願のライトユーザー〈1000万台市場〉の獲得に一歩近づいたセガとドリームキャスト。まずは及第点はクリアしたといえるだろう。

キミはもうチェックしたか？ 湯川専務の「おわびCM」

　湯川専務が常務になる!?　セガは12月10日、湯川氏を執行役員専務から執行役員常務に降格させる人事を発表した。14日からは、ドリームキャストの台数不足に対する責任を専務の降格で謝罪する「おわびCM」も放映され、注目を集めている。セガによると「ドリームキャストの出荷台数が予定数に見合わず、消費者に迷惑をかけたことをおわびしたい」というのが理由で、10月20日に開始した予約キャンペーンが数日で中止になった際にも、同様のポスターで謝罪した経緯がある。しかし、湯川専務は流通・生産の責任者ではないことから、今回の「降格」CMは、賛否両論を呼んでいるようだ。

INTERVIEW セールス的にも会社的にも大成功の1年になりました

　今、振り返ってみると本当にあっという間の1年でしたね。ハードウェアの移行期ということで、常に〝まだまだサターンは十分楽しめる〟というアピールと〝ドリームキャストへ向けてのイメージ創り〟の両者を考えていなければならないのは、かなりヘビーでした。結果的に「せがた三四郎」も、秋元康氏の監修による「湯川専務」キャンペーンも大変好評をいただき、商品セールスに加えセガの注目度アップにもつながりました。

　また、今年のプロモーション展開は、とかくCMが話題になりますが、個人的には、5月のドリームキャスト発表会や『ソニック』発表会、東京ゲームショウなどで、話題づくりができたことへの手応えも大きいですね。CMも含めて大成功の1年だったと思います。来年以降は、続々と発表されるドリームキャストの魅力的なソフトのアピール、そして何といってもネットワーク・エンターテイメントのおもしろさをしっかり伝えていくことが課題です。「発売はゴールではなくスタートである」をモットーに、これからも頑張ります。



サターンとドリームキャスト、2つの国内コンシューマ機のプロモーションを現場レベルで統括する責任者。

セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部・部長
菅野広和氏

One Point Check 「せがた」「湯川専務」の2作品が CMフェスティバル各賞を受賞！

　CM業界のアカデミー賞ともいえる、全日本CMフェスティバル（主催：全日本シーエム放送連盟、11月5日）で、セガの2作品が各賞を受賞した。湯川専務の『とある街の声』にいたっては、「最優秀テレビCM賞」の快挙。セガのCMが高く評価された結果となった。

▼注目度バツグンのW杯を題材にしたSSタイトル。





▲現在の湯川専務人気も、すべてこのCMから始まった。

ドリームキャストと言えばこの人！ 湯川専務シリーズ

Dreamcast



現在までに放映されている湯川専務のCMは6作品。1作めからのストーリー仕立てになっている。

「とある街の声」篇



▼何とか気を紛らわそうとするが、コワイお兄さんたちに遭遇。散々な目にあう。

▲小学生たちの「セガなんてダセえよな！」の声に、落ち込みの色を隠せない専務。

「すすめ湯川専務！」篇



▼完成発表会で、鏡割りに臨む専務。木の破片が額めがけて飛ぶ。「イテテッ！」。

▲落ち込んでいた専務に、ドリームキャスト完成の朗報が！世間の評判も上々。

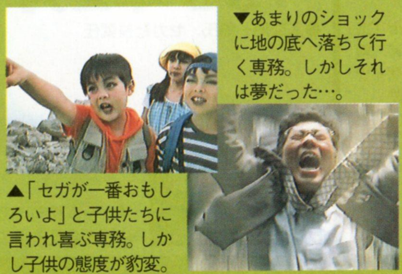
「草の根販売計画」篇



▼「ドリームキャストありま～す」とメガホン片手に、2人は街から街へ。

▲人気絶頂の滝沢クンと組んで、ドリームキャストの販売活動をすることに。

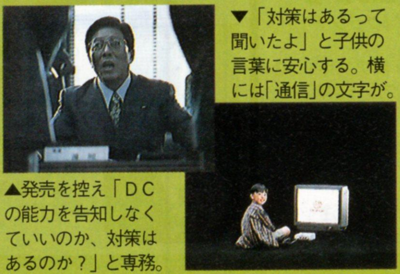
「夢」篇



▼あまりのショックに地の底へ落ちて行く専務。しかしそれは夢だった…。

▲「セガが一番おもしろいよ」と子供たちに言われ喜ぶ専務。しかし子供の態度が豹変。

「対策はある」篇



▼「対策はあるって聞いたよ」と子供の言葉に安心する。横には「通信」の文字が。

▲発売を控え「DCの能力を告知しなくていいのか、対策はあるのか？」と専務。

「専務ひとつ下さい！」篇



▼そのおかげで、専務の周りには、「ひとつ下さい！」と女子高生が群がる。

▲ブラウン管から、ドリームキャストと湯川専務をアピールする滝沢クン。

News

勝手に総括！ セガの'98年

'98年セガの10大ニュース！



ソフト、CMの話題に続いて特集の最後を締めくくるのは、'98年セガの10大ニュース。ドリームキャストの発表から発売までの一連の動き、それにまつわるさまざまなトピックスや噂、その舞台裏はどうなっていたのか、などなど…。激動の一年を振り返り、今年起こったあらゆる出来事を検証していこう。今回は、セガ・CSプロモーション部の竹崎氏、大西氏をゲストにお招きし、緊急座談会を開催。総合ゲーム誌「電撃王」編集長の岡本氏も飛び入り参加し、さまざまな角度から今年の10大ニュースを検討してもらったぞ!!

座談会出席者



•ゲスト•
㈱セガ・エンタープライゼス
CSプロモーション部
チームマネージャー
竹崎 忠氏



•ゲスト•
㈱セガ・エンタープライゼス
CSプロモーション部
大西 俊英氏



•ゲスト•
電撃王
編集長
岡本 敦行氏



•ホスト•
電撃ドリームキャスト
編集長
長谷川 真

今年、印象に残った出来事とは？

長谷川：本日はお忙しいところありがとうございます。今回は、皆さんと一緒に一年間を振り返り、セガの10大ニュースを選定しようということでお集まりいただきました。今年は本当にいろんなことがあったわけなんですが、まず皆さんの一番印象に残っている出来事を教えてもらえますか？　最初は岡本編集長から。総合誌の視点から見て一番印象的だったのは？

岡本：入交さんの社長就任はインパクトありましたね。これで何かが変わるんだろうなとか、大きな動きを予感させる出来事でした。

長谷川：大西さんはいかがですか？

大西：かなり個人的な話になっちゃうんですけど、セガ・ユナイテッドとムーミンが合併してセガ・ミ

'98 SEGA NEWS CALLENDER (セガ ニュースカレンダー) 前半

'97年12月



●18日／『グランディア』発売

●25日／㈱アスキー、CSK・セガグループ傘下に

◀各紙で報道され注目度も高かった。

'98年1月



●23日／Windows CEの採用を発表／CSK賀詞交歓会にてビル・ゲイツ氏のビデオレター上映

●下旬／『サクラ大戦２』発売日決定

●セガ・ユナイテッドと㈱ムーミンが合併し、セガ・ミューズ設立

'98年2月

●入交昭一郎氏、セガ社長就任



◀ゲーム誌向けの就任記者会見の様子。

ユーズになったことですね。
長谷川：あ、なるほど。大西さんは、元ユナイテッドですもんね。
大西：ええ、その当時はまだユナイテッドにいて、合併と同時に今の部署に来たんです。最初はどうも合併するらしいって噂を聞いて、俺たちどうなるのかなぁーって（笑）。
竹崎：会社員らしい不安だよね（笑）。
長谷川：じゃあ、竹崎さんは？
竹崎：８月のサクラ大戦の歌謡ショウのあとに長谷川さんと寿司屋で打ち合わせしてて、うちの菅野（編集部注：ＣＳプロモーション部部長）が、ぽろっと「『SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE Ⅱ』の開催が遅れそうだ」って漏らしたじゃないですか。あの時、長谷川さんがむちゃくちゃ不機嫌になられて、いろいろと怒られたのが、一番思い出深いですね（笑）。
長谷川：あはは。でも、それは僕もそうですよ。ドリームキャストの発表会にまつわるゴタゴタは思い出深い。
竹崎：たしかに皆さんにもご迷惑をおかけしたと思うんですが、実は社内でもいろいろな考えがあって大変だったんです。僕もドリームキャストは成功させたいわけで、あの時長谷川さんがおっしゃっていたようなことは、もちろん考えていた。たとえばサードパーティの発表にしても、雑誌に掲載されるスケジュールまで考えなきゃダメだよって具体案を出したりしてたんです。そうやって社内で調整してまわったのも今年の思い出の１つですけどね。

セガ・ミューズの設立が大きな1歩だった

長谷川：じゃあここでちょっと、今年の主要な出来事を順を追って振り返ってみましょうか。まずは、１月に行われたＣＳＫグループの賀詞交歓会。「新世代機にWindows　CEを採用」という発表がありましたよね。セガから公式に新世代機のことが発表されたのは、これが初めてでした。僕は、ビル・ゲイツ氏のビデオレターが印象に残っているんだけど、岡本編集長は？
岡本：実は、Windows　CEに関しては前々から情報をつかんでたんだけど、それまでは噂レベルでしか書けなくて……。あれで一気に記事が書きやすくなりました（笑）。でも、セガさんには問い合わせも多かったんじゃないですか？
竹崎：ええ、でも答えようがないから困ったなぁって感じでしたよ。
岡本：サターンの売り上げに影響は？
大西：特に影響はありませんでしたね。
竹崎：逆にあのあと、春に売れてるんです。『スパロボ』とか『サクラ２』とかあったんで。
岡本：そうか、あの頃のラインナップはすごかったですもんね。あれも１つのニュースですね。
長谷川：その話に行く前に……１月には、セガ・ミューズの設立がありましたよね。大西さん的には大事件だったわけですが（笑）、これはどういう経緯だったんですか？
大西：セガ・ユナイテッド時代は、代理店（問屋）に商品を卸したあと、小売店までのフォローが行き届かなかったんです。それを最大手の代理店であるムーミンと合併することで、強化していこうとしたわけです。
長谷川：ドリームキャストへ向けた動きの中で、セガ・ミューズの設立って実はかなり重要な意味を持っているんですよね。
岡本：流通の改善って、セガさんにとって大きな課題だったわけで、ちゃんと手を着けられた時には、本気なんだって印象をうけました。
竹崎： 32bitマシンの立ち上げの時、ソニーさんは、お得意の直販態勢を取ることができたけども、セガはメガドラ時代からの玩具の流通ルートを持っていて、それをいきなり切ることはできなかった。そんななかで一番良い体制を模索していたのがセガ・ユナイテッドだったんです。実はその時代から着々と準備は進められていて、新しいマシンをきっかけに、やっと形にすることができたのがセガ・ミューズなんですね。
長谷川：一般のユーザーにはわかりにくいことだけど、実は、すごく大きな第１歩だったわけですよね。



入交氏の社長就任からサクラ大戦の発売まで

長谷川：もう１つ、この時期の大きな動きとして、入交氏の社長就任がありました。就任会見なんかもあったんだけど、実際に出席した岡本編集長はどういう印象を受けた？
岡本：このころはまだ、「セガは変わります」という発言はないんだけど、すでにコメントの随所にそういう意識は感じられて、すごく期待が持てました。
長谷川：僕はその後、東京ゲームショウ'98秋のセガさんのブースイベントでもご一緒させていただいたんですけど、すごく好印象で、人柄がにじみ出ているよね。クセのあるクリエイターたちに慕われるのがわかる気がした。入交さんが社長になって、セガさんの内部で何か変化はありましたか？
大西：変わったと思いますよ。たとえば、以前は何人もの人間を通して上の判断を仰がなければならなかった話でも、簡単になったりとか、ある程度現場に任せてもらえるようになったりということです。
竹崎：僕もすごく変わったと思います。個性の問題だと思うんですが、たとえば前社長の中山は、すごく統率力があって引っ張っていくタイプで、入交はどちらかといえば現場にどんどん任せて、ダメなところはダメと指導していくようなタイプ。それに媒体への露出も変わりましたよね。前の体制では、電撃ドリームキャストに広井王子さんとの対談が載ったり、電撃王に岡本吉起さんとの対談が載ったり、なんてこともなかった。これはどちらの体制が良い悪いではなく、それぞれのキャラクターだと思うんですけどね。
長谷川：なるほど。このへんでそろそろ話題を変えましょうか。次の大きな話題といえば４月の『サクラ大戦２』の発売だと思うんですが、発売日には秋葉原に数千人の行列ができました。
竹崎：直前の東京ゲームショウ'98春もサクラ一色で、『サクラ２』のビデオ配って大変な目に遭ったんですが（笑）……。発売日のあの行列はすごかったですよね。
長谷川：でも実は僕にとってそれ以上に印象的だったのが、発売スケジュールの件。発売の１週間前まで延期するとかしないとか、いろんな噂に惑わされた。
竹崎：僕は延期しないって言ってたじゃないですか（笑）。
長谷川：でも今年ああいう噂多かったですよね。電撃王での『サクラ２』の反響ってどうだった？
岡本：もちろん単体でも良かったし、それにこの時期のサターンってラインナップがすごく強かったじゃないですか。ＰＳがちょっと弱い時期だったんで全体的に反響はよかったですよ。
長谷川：それはあった。『ギレン』とか『スパロボＦ完結編』とかあって、こんなに重なってどーするんだっ



'98年3月

- ●このころから『サカつく２』特別バージョン配布
- ●11日／TGSでせがた三四郎ステージ「セガサターンしろ！」大合唱



◀ＴＧＳ'98春では、せがた三四郎が人気。

'98年4月

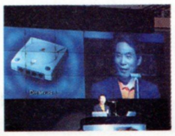
- ●3日／CESA大賞で『優秀賞』受賞
- ●4日／『サクラ大戦2』発売　秋葉原に数千人の行列
- ●4日／スケルトンセガサターン3万台限定発売
- ●9日／『ギレンの野望』発売
- ●23日／『スーパーロボット大戦F完結編』発売



◀『サクラ大戦２』発売日の秋葉原。

'98年5月

- ●21日／ドリームキャスト発表（SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCEにて）
- ●23日／『D2』発表会「WORLD'S PREMIUM SHOW」東京国際フォーラムに1万人以上が来場
- ●28日／アメリカのメーカー5社が参入を発表（アクレイム、ミッドウェイ、GTインタラクティブ、インタープレイ、マイクロプローズ）
- ●秋元康氏、角川歴彦氏、セガ・取締役就任



て感じすらしたよね。
竹崎：開発の遅れとかもあって、そういう時期ってどうしてもソフトが集まっちゃうんですよね。鉄の意志をもって、完成したソフトを売らないことでもしない限り。でもサードパーティさんのタイトルだとそれすら無理ですからね。

ドリームキャスト発表 その後の湯川専務大ブレイク

長谷川：次は５月のドリームキャストの発表会なんですが……。
岡本：あの発表会って、すごく綺麗だしメジャー感があって、失礼な言い方かも知れないけど今までのセガさんらしくないなって思った（笑）。あれ、仕込みってどうされたんですか？
竹崎：実はコンセプトが違うだけで、仕込んでいるスタッフ自体は変わらないんです。もちろんコンセプトは秋元取締役が担当されているんですけど……。あの発表会をああいう形にしたのは、当初からドリームキャストが、広く一般にまで普及することを目指していたからなんです。もちろん最初に買ってくれるのはコア・ユーザーなんだけど、たとえば1,000万台売れるハードには、ライトユーザーの方が圧倒的に多いわけで……。サターンの時は、商戦期によってターゲットを変えてプロモーションをしてきたんですけど、ドリームキャストでは最初から一貫したスタイルで、広く一般にもアピールしていこうと……。５月21・22日の新聞広告や発表会は、まさにその第一歩なんですよね。
長谷川：「セガは倒れたままなのか」っていうあの新聞広告は賛否両論ありましたけど。
竹崎：ユーザーやメーカーさんから、「これまで応援してきたセガファンに失礼だ」って言われることも多かったんですが、実は一番傷ついたのは僕らセガの社員なんですよ。社内でも賛否両論ありましたし……。でも、あの手法で、これまでセガを知らなかった人にまでセガをアピールすることができるならということで、勝負にでたわけです。
岡本：昔、ソニーがビデオのＣＭで同じような手法をとって失敗したってことを聞いて、心配してたんだけど……。



長谷川：あれだけだと失敗してたかも知れないんだけど、その後、湯川専務のＣＭにつながっていたのが秋元さんの手腕なんでしょうね。その湯川専務のＣＭもブレイクしましたが、最初は入交社長がやるなんて話もあったとか？
竹崎：はじめ秋元さんは入交社長を出したいという話だったんです。でも、入交が家族会議で反対されたとか（笑）。現実問題としてスケジュール的にも社長業との兼任は無理なので、役員レベルの人間でということで湯川に決まったんです。
長谷川：おまけに、湯川専務だけでずっとやっていたら飽きられてたかも知れないんだけど、うまく回数を押さえて……。その後、滝沢君を出したのもいいタイミングだった。
竹崎：そうなんです。それは始めから戦略的に決まっていたことなんですけど、一般メディアがどんどん飛びついていくような仕掛けになっている。それに、一般メディアが「なんかセガがおもしろいことをやってる」って飛びついてきた時に、それに対するパブリシティを行うことでさらに話題性を高めるという手法をとってきたんです。これはせがた三四郎のころからやっていたんですけど、それをさらに大々的にしたわけですね。

ソフトラインナップ続々発表 ささやかれた数々の噂……

長谷川：ドリームキャストの発表直後から発売までの間は、ソフトラインナップの発表が多かったですね。ざっと振り返っただけでも、『Ｄ２』の発表会、『セヴンスクロス』などのタイトル発表、『ソニック』の発表会、ＮＡＯＭＩ基板の発表、「NEW CHALLENGE CONFERENCE II」、TGS'98秋なんかがあって、それぞれ話題性という意味では大きかったんだけど、一番印象に残っているのは？
岡本：やっぱり「NEW CHALLENGE CONFERENCE II」かな。ナムコの参入とか、カプコンの『バイオ』新作発表とか、インパクトがありましたよね。
長谷川：ナムコの参入は、僕もビックリした。
竹崎：あれもホントにギリギリまでわからなかったんですよ。僕らも発表会の２日ぐらい前に聞いて、発表会に間に合うように急いで詰めなきゃって感じだったんです。
長谷川：でもあの後、何度取材しても、ナムコさんの答えは「現在お答えできることはございません」。編集部の流行語にもなった（笑）。
岡本：発表会の時の招待者席に、ナムコさんの隣にスクウェアさんの席もあって、「スクウェアもあるんじゃないの!?」って大騒ぎしてた（笑）。
長谷川：あったあった（笑）。あと個人的には、東京ゲームショウでの広井王子さんの発言も印象深い。セガブースのイベントで、僕と竹崎さんで司会をしてたんだけど、広井さんが入交社長に「『サクラ３』はＤＣでやるんだよね」ってきかれて、「ハイ」って言っちゃった。あれに関しては？
竹崎：「現在お答えできることはございません」かな（笑）。いや、でも正式に発表できる段階になったら、ちゃんとお話ししますよ。
岡本：もう１つ印象深いのは、発表会から発売にかけての時期はいろんな噂が飛び交ってましたよね。ドリームキャストの発売日が延期になるとか、初回の販売台数とか……。
長谷川：あったあった（笑）。一番ひどかったのは、発売が来年春まで延びるとか、初回出荷数が２万台しかないとか……。
竹崎：僕はむしろ、それを長谷川さんとかから聞いて「そんな風に言われてんの？」と思ってました。２万台なら発売日が伸びますよ（笑）。
大西：まあ確かに流通から見たら、年末に間に合わなきゃ春商戦に、って推測だけならできなくはないんでしょうけどねぇ（笑）。

そしていよいよ ドリームキャスト発売！

長谷川：そしていよいよ、ドリームキャストの発売。これはもうどう考えても今年１番のニュースになっちゃうと思うんだけど……。お２人は当日はどうされてました？
竹崎：僕は前日の夜から秋葉原にいましたね。発売までの舞台裏を取材したいってマスコミも多かったんで、その対応をしたり、当日も早朝からワイドショーの取材対応をしたり……。
岡本：テレビ局とかいくつぐらい入りました？
竹崎：全部ですね。朝のニュースとか、ＮＨＫから民放まで報道されました。
長谷川：大西さんは？
大西：僕は、朝７時半に秋葉原に入りました。とにかく寒かったんですけど、それでも寝袋とか持って並んでる人が大勢いて、すごいなって。
竹崎：朝７時半にメッササンオーが開店した時に、レジ前に報道陣が殺到して、お客さんが入れなかったのはおかしかったですけどね（笑）。
長谷川：当日完売して感激とかされました？
竹崎：いやそれが、嬉しかったけど感激はしなかった。サターンの時だって完売したわけだし。むしろ僕が感動したのは、朝日新聞の１面やＮＨＫの７時のニュースで、ドリームキャスト発売が報道されたこと。これって今までなかったことで、ちょっと偉そうな言い方になっちゃうんですが、ゲーム業界にとっても大きな一歩だと思うんです。世間のゲーム業界に対する見方が変わってきた証なわけで……。それは僕の夢でもあったんでちょっと泣きそうになるぐらい感激しましたね。だから僕にとっての今年の最大の出来事って、ドリームキャストの発売が一般の新聞やテレビでトップニュースで扱われたことなんです。

'98 SEGA NEWS CALLENDER
（セガ ニュースカレンダー）
後半

'97年6月

●『ペンペン』『戦国TURB』『セヴンスクロス』など発表



◀『セヴンスクロス』が発表第１弾だった。

'98年7月

●11日／『あつめてゴジラ』劇場先行発売
●このころ湯川専務のテレビCM放映開始……その後一大ブームに



◀初日から大人気の『あつめてゴジラ』。

'98年8月

●22日／『ソニック アドベンチャー』発表会 東京国際フォーラムに１万５千人が来場
●『グランディア』がＪＧＹ'98の準グランプリ受賞『リアルサウンド』がサウンド賞に



◀『ソニック』発表会には15,000人が。



決定！ '98年セガの10大ニュース

	TOPICS	解説
1	ドリームキャストの発表・発売	今年はこれに勝るニュースはないでしょうと満場一致で決定。
2	入交昭一郎氏、セガ社長就任	これを機に“セガが変わった”。すべてのきっかけとも言うべきニュース。
3	セガ・ミューズ設立	新世代機の発売へ向けて、初めてセガの具体的な動きが見えはじめた。
4	一般紙・TV等でドリームキャスト発売報道	一般マスコミでも大々的に取り上げられ、竹崎氏が「一番感激した」出来事。
5	湯川専務大ブーム	一般まで広くブランドイメージを定着させた功績は大きい。
6	『サクラ大戦2』発売	発売前後の盛り上がり方は、ドリームキャスト発売時以上との声も。
7	ナムコ、ドリームキャストに参入	ユーザーが待ちわびたあのメーカーが、10月6日の発表会で参入表明。
8	カプコン、ドリームキャストで『バイオ』新作発表	おなじく10月6日の発表。今後DCの命運を左右するタイトルの1つ。
9	ドリームキャストにまつわるいろんなウワサ	「発売が'99年に延期」「初回出荷は2万台」等々…振り回されました。
10	TGS'98秋　クリエイターズトーク	司会を務めた竹崎氏と長谷川編集長が推薦。広井氏の発言が話題に。
次点	角川歴彦氏、セガ・取締役就任	弊社会長でもある角川氏の取締役就任に、長谷川・岡本両編集長がビックリ！

いよいよ決定 今年の10大ニュース！

長谷川：それじゃあそろそろ、10大ニュースを決めていきましょうか。まず1位なんですが……これはもう、ドリームキャストの発表・発売以外にないと思うんで決めちゃいましょう。2位はどうしましょうか？

大西：うーん、難しいなぁ。

竹崎：やっぱり、きっかけという意味では、入交の社長就任ってすごく大きな要素ですよね。あとセガ・ミューズの設立は、具体的な動きが見えてきたという意味で重要かな。

長谷川：僕もそう思う。じゃあ、入交さんの社長就任が2位、セガ・ミューズは3位にしましょうか？

岡本：その2つは、電撃王的にも大きなニュースでしたからね。あと、先ほど竹崎さんがおっしゃった「一般紙のトップでドリームキャスト報道」っていうのもゲーム業界全体から見ると大きな要素ですよね。

長谷川：じゃあ、それを4位に。次に5位に入ってくるのは……。

岡本：ユーザーの目から見ると、湯川専務か、10月の発表会で話題作が出てきたことかな？

長谷川：たしかに湯川専務はインパクトがあった。これは大きいよね。

竹崎：おかげさまで、今年の広告大賞もいただきましたし。これまでセガは広告がヘタだって有名でしたからね（笑）。

長谷川：じゃあ5位にしましょう。あとは6位以下なんだけど……ナムコのDC参入、カプコンのDCでの『バイオ』新作発表、『サクラ大戦2』発売、東京ゲームショウのクリエイターズトークでの「『サクラ3』はDCで」発言とか……この辺が入ってくるのかな？この辺はもう、順位つけられないよね（笑）。

大西：『サクラ2』の発売と『サクラ3』の発表はどっちが上ですかね。反響を考えると、『サクラ2』発売の方が盛り上がりましたよね。

竹崎：じゃあ、「『サクラ2』発売大フィーバー」が上ってことで（笑）。

長谷川：以下、ナムコ、『バイオ』の順で。TGSは9位でいいかな？

岡本：今年1年間僕らを惑わした、さまざまな噂っていうのも入れたくない？

竹崎：あぁ、それ入れたい（笑）。

長谷川：じゃあ、それを9位にして、TGSを10位にしよう。あと次点は？ 個人的にはメディアワークスの会長でもある角川歴彦のセガ・取締役就任なんだけど。『D2』の発表会の時、岡本編集長と2人で本人から聴いてビックリした。

竹崎：業界的にも、実はビッグニュースですからね。いいと思いますよ。

長谷川：こんなところで、なんとかまとまりましたよね？ 『D2』『ソニック』の発表会とか、まだまだ入れたいものもあったんですが、とりあえず、僕たちが選ぶ'98年セガの10大ニュースはこんなところで決定しましょう。皆さん、今日は本当にありがとうございました。'99年も、どうぞよろしくお願いいたします。



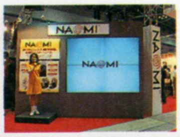
座談会を終えて…



振り返ってみるとまさにドリキャスづくしの1年でした。'99年は100万本級のソフトが何本も出て、DCも、電ドリもガンガン売れるような1年になってほしいモンです。（長谷川）

'98年9月

- 19日／NAOMI基板発表（10社が参入を発表）
- 21日／ドリキャス発売日正式決定（発売日を11月27日に正式決定）



◀JAMMAショーでNAOMI基板発表。

'98年10月

- 参入メーカー約50社正式発表（アトラス、ESP、イマジニア、SNK、カプコン、光栄、コナミ、バンダイなど）
- 6日／SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE II（ナムコ参入、カプコン『バイオ』新作、『プロジェクトバークレー』発表）
- 11日／広井王子氏『サクラ』発言（TGS会場にて、広井氏が「『サクラ3』はDCでやります」と発言）
- DCベースのセガカラ新機種発表（カラオケフェスタにて。「プロローグ21　ドリームソング」）
- 20日／本体予約受け付け開始（PowerVRの歩留まり悪く、すぐに予約終了に）

'98年11月

- テレビCM「せがた三四郎」シリーズ終了
- 「ポイントバンク」「パートナーズ」など明らかに
- 27日／ドリームキャスト発売（初回出荷15万台を完売。同時発売は『VF3tb』『ゴジラ』『ペンペン』『JULY』）



◀DC発売は、日本中でニュースに。

ドリームキャストを徹底的に使いこなすための情報ページ！

このページでは毎回、ネットワーク通信からビジュアルメモリ関連を中心に、ドリームキャストの機能をフル活用するための耳寄りな情報を、どんどん紹介していくぞ。これを読んでキミも、DCのさらなる楽しみ方を発見してみよう！

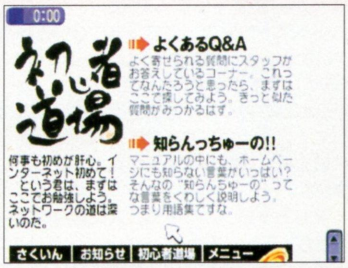
Do the DC!

NET WORK 見たいホームページに簡単に行く方法を紹介！

インターネットの世界には、『ドリームパスポート』を使って直接移動できる「ｄｒｉｃａｓ」や、セガの公式ホームページ（以下ＨＰ）以外にも、魅力的なＨＰは文字通り数え切れないほどある。それらのＨＰに移動する方法は、意外にカンタン。Ⓛボタンのメニューから「ジャンプ」を選んで、ＨＰの住所にあたるＵＲＬと呼ばれる記号を入力するだけなのだ。でも、キミが見てみたい内容のＨＰのＵＲＬが分からない時は、どうすればいいんだろう？　そんな時は、インターネット上にある「検索エンジン」を使って、自分の見てみたい内容を収録しているＨＰを探し出そう。この使い方を覚えれば、インターネットを自由自在に移動できるハズだ！

ところで、ホームページって何なの？

現在の日本でホームページと言えば、コンピュータの機種の壁を超えて見ることができる「ＨＴＭＬ」という形式で書かれた文書のことを指している。世界中のホームページは、「リンク」と呼ばれる形で、互いに自由に行き来できるようになっているのだ。

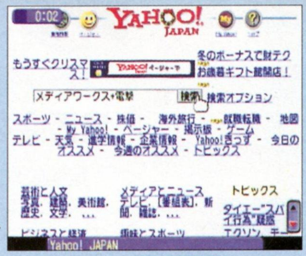


▲分からない用語は、「ｄｒｉｃａｓ」の初心者道場で調べよう。

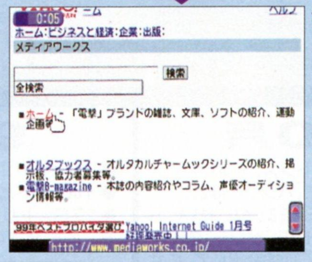
2種類の検索エンジンを探す内容によって使い分けよう！

はっきりと目的があるならディレクトリ型

ディレクトリ型と呼ばれる検索エンジンは、言ってみればインターネットの電話帳のようなモノ。ＨＰを制作した人が、自分のＨＰがどんな内容なのかを検索エンジンに教えて登録してもらうという仕組みだ。だから、目的のＨＰを確実に調べることができるのだ。そのかわり、登録されていないＨＰに関しては調べることができないから、検索できるＨＰの数はやや少なくなってしまう。「○○社のＨＰを見たい」といった、はっきりした目的がある場合には、迷わずこのタイプで調べよう。



▲検索したい単語を、検索エンジンのＨＰに入力すると…。

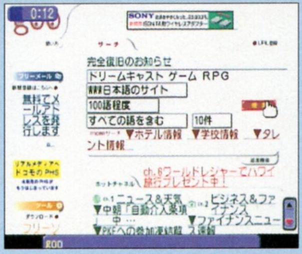


▲その内容に合致するＨＰへと通じるリンクが表示されるのだ。

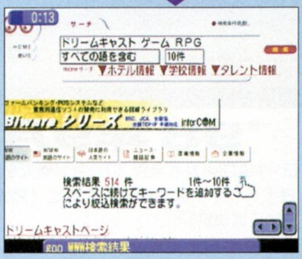
代表的なサイト　YAHOO! JAPAN
http://www.yahoo.co.jp/

少しでも多く見つけたいならロボット型

ディレクトリ型の検索エンジンでＨＰが見つからなかった場合は、ロボット型の検索エンジンがオススメだ。ロボット型とは、インターネット上にある膨大な数のＨＰの内容を自動的にチェックして、その中から調べたい内容をすべて拾い出してくるシステムのことだ。そのため、検索した単語が掲載されたＨＰはくまなく調べられるかわりに、調べたい内容とは関係のないＨＰが出てくることもある。検索結果が多すぎて目的のＨＰが見つけにくい場合は、単語を追加して絞り込んでみよう。



▲検索条件となる単語をいくつもスペースを空けて入れると…。



▲複数の条件にすべて合致したＨＰが選び出されるのだ。

代表的なサイト　goo
http://www.goo.ne.jp/

CHECK!　このページで紹介しているような検索エンジンのＨＰは、Ⓛボタンのメニューから「しおり」を選んで、ビジュアルメモリにセーブしておこう。そうすれば、ＨＰを探したくなった時にすぐ呼び出すことができるので、実に便利だぞ！

DCユーザー必見のおすすめホームページはココだ！

ここでは、本誌が読者のみんなにぜひとも見てほしい、オススメのホームページを紹介しよう。今回はゲームメーカーのＨＰを中心に、ドリームキャストのゲーム情報を公開しているＨＰを集めてみたぞ。ここで紹介したＨＰを見るためには、『ドリームパスポート』の「ジャンプ」コマンドを使って、それぞれのＨＰの写真の下に掲載してあるＵＲＬを入力すればＯＫだ！

カプコン・パワーストーン公式HP

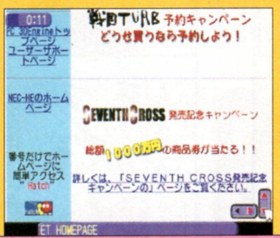
「週刊パワーストーン」と名付けられたこのホームページでは、毎週金曜日ごとに『パワーストーン』の最新情報が公開されている。現在はアーケード版の登場へ向けての情報が中心となっているが、今後はDC版についての話題も増えてくるハズ。また伝言板では、開発スタッフも積極的に返答してくれるみたいだから、意見のある人はぜひ書き込んでみてほしい。



http://www.powerstone.com/

NECHEエンターテイメント事業推進部HP

このホームページでは、現在発売中の『SEVENTH CROSS』と、1月14日に発売される『戦国TURB』の情報を見ることができる。ユニークなシステムを持つこの２つのゲームの詳細が、豊富な画面写真とともに紹介されているほか、開発スタッフのコメントも読むことができるぞ。また、各種のキャンペーンも告知されているから、ぜひチェックしておこう。



http://www.nehe-et.gr.jp

クライマックス・グラフィックスHP

期待の３DACT『ブルースティンガー』の開発元である、クライマックス・グラフィックス社のホームページ。『ブルースティンガー』に関する情報や画面写真がたっぷりと楽しめるほか、開発中の様子をつづった日記を読むこともできる。また、訪問者が自由に参加できる掲示板も用意されているので、みんなも応援のメッセージなどをどんどん書き込んでみよう！



http://www.cgstudio.co.jp

電撃ドリームキャストHP

メディアワークスのHPは、本誌読者のみんなにはすでにおなじみのハズ。でも『電撃ドリームキャスト』の公式HPが、独立したコーナーとして登場しているのはご存じかな？　このHPでは、誌面では見ることのできないネットならではの記事が豊富に用意されているのだ。また、訪問者が書き込みできる掲示板もあるから、読者のみんなで大いに盛り上げてほしい！



http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/

ネットワーク通信 困ったときのQ&A

ここでは、読者の方からのDCの通信関連の疑問を解決しちゃいます！　疑問・質問などは、当編集部まで(詳細は欄外参照のこと)。

Q がびーん！　パスワードを忘れてしまったよぉ！

A 本体にパスワードをセーブしてある場合、オプション設定の接続プロバイダーを選択し、アクセスポイントの設定の次に表示されるサーバーの設定で確認できるぞ。それでも確認できない場合は、セガのドリームキャストネットワーク事業部までハガキに住所・氏名・電話番号・本体シリアル番号に加え、「パスワード再発行依頼」と記入し、送付しよう（詳細は取説参照）。

Q ホームページが、なかなか表示されないけど？

A 見たいホームページに移動しても、画面がなかなか表示されないことがある。写真やイラストなどが多いＨＰは、容量が大きいので表示に時間がかかるのだ。また、インターネットが混雑している場合、接続に時間がかかることがある。特に、夜11時～早朝２時ぐらいの間は、混雑が激しいので注意しよう。

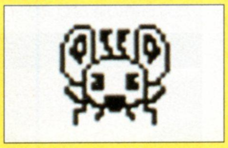
『モスラドリームバトル』でトーナメントを戦え！



『あつめてゴジラ』に続くビジュアルメモリ（ＶＭ）用携帯ゲームの第２弾『モスラドリームバトル』が現在好評発売中だ。今回は、『あつめてゴジラ』のように時間をかけて怪獣を育成していくのではなく、遊びたい怪獣を選んで能力値を割り振るだけで、すぐに対戦できるのが特徴だ。しかも、２台のＶＭをつないで友達どうしで対戦するだけでなく、１人でトーナメントを順番に戦っていくこともできるぞ。このゲームには、平成『モスラ』３部作を中心とした25種類の東宝怪獣が登場するが、春に登場する『ガメラドリームバトル』と組み合わせれば、東宝怪獣対大映怪獣の夢の対戦も実現するのだ。要チェック！

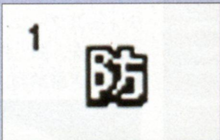
①使用する怪獣を選ぶ

ゲームに登場する怪獣たちの中から、好きなものを選ぼう。それが、これからトーナメントを戦っていく怪獣となるのだ。



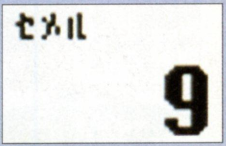
③行動パターンを決める

対戦では、自分と相手が交互に攻撃を３回ずつ繰り返すことになる。その際の行動パターンを、先にまとめて入力しておくのだ。



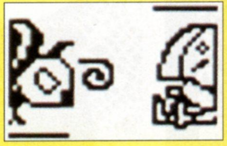
②能力ポイントを振り分ける

与えられたポイントを、"攻める""守る""運"の３つのパラメータに振り分ける。これによって、対戦時の能力が決まるのだ。



④対戦！

入力した行動パターンに従って、交互に攻撃を行っていく。相手のパワーメーターをゼロにするか、対戦終了時に上回れば勝利だ！



※DCの通信に関する質問は、当編集部「DO THE DC！」係にハガキで送るか、メール「dengeki-dc@mediaworks.co.jp」まで。待ってまーす！

電撃サクラ隊3 Vol.3 SAKURA-TAI 3

サクラ隊3からのクリスマスプレゼントってなわけで、みんなのイラストを大掲載！ 来年もサクラ共々、サクラ隊3への応援をヨロシクね。

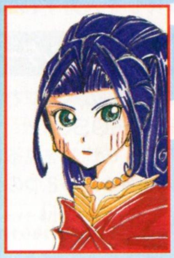
ILLUST GALLERY X'mas edition ●イラストギャラリー クリスマス版



◀岡山県・ゆみひこさん／カンナ、大はしゃぎって感じ。レニの表情が笑えます。



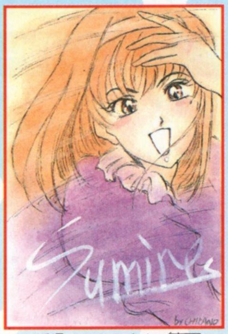
◀宮城県・鷲紅将さん／ペンネームを変えたのは、紅蘭への想いから？



◀神奈川県・ふあびらすさん／キリッとした眼差しが似合ってます。



◀愛知県・PQさん／キャラコン3回連続10位の大神。がんばれ。



▲三重県・ちかのさん／裏面のコメントが楽しいです。1度特集してみようかな（危険？）。



▲東京都・しゃもじさん／花組からのメリークリスマス。「Happy Day Happy X'mas」の歌詞は、暖かい感じがしてイイですよね。



◀広島県・アジサイさん／さくらのイメージカラーはピンクで決まり！



◀岐阜県・乱気流さん／バックをよく見ると、ブロマイドみたいですね。



◀埼玉県・みなさん／ペンネームを変えても、カンナへの愛は変わらず。



▲東京都・うっちゅーさん／おめかし姿のアイリス。いつもより、ちょっと大人っぽい感じ。



◀東京都・川原俊希さん／クリスマスにふさわしいサンタ・マリアです。



◀三重県・ちかのさん／買い物帰りの2人。ジャンポールを抱くすみれというのは、珍しい場面かも。

MEMBER'S COLUMN ●隊員からの投稿

聖夜はカクテルでオシャレに…

突然始まったこの新コーナーでは、サクラ隊3隊員から寄せられたサクラネタの中でも、これはっというものを紹介していきます。第1回めの今回は、京都府・大神一郎・改さんからのネタで、オリジナルのサクラカクテルの作り方を紹介。なお、右のレシピ中の単位1は60ミリリットル、Tはティースプーン1杯という意味です。ぜひお試しを。あ、お酒は20歳になってから＆飲み過ぎ厳禁ね。そこんとこお忘れなく！



◀カクテルの色は各キャラをイメージ。なお、大神一郎・改さんには粗品をプレゼントしま～す。

真宮寺さくら	神崎すみれ	マリア・タチバナ	アイリス
Sakura（桜）	**Noble Violet**（高貴な紫）	**Melancolic Night**（ゆううつな夜）	**Iris Boite de Chocolat**（アイリスの箱入りチョコレート）
サクラリキュール 3／7 ウォッカ 2／7 レモンジュース 2／7 チェリーブランデー T1 シェークしてグラスへ 「さくらの花や葉のお酒。さくら餅の味がします」	ウォッカ 1／3 ディタ 1／3 レモンジュース 1／3 チェリーブランデー T1 ブルーキュラソー T2/3～1 グレナデンシロップ T1/2 シェークしてグラスへ 「さっぱりとした味です」	ウォッカ 4／8 ティアマリア 3／8 クレームドミント 1／8（ホワイト） シェークしてロックアイスを入れたグラスへ 「マリアの背負った過去を、コーヒーの苦みで表現してみました」	ブランデー 1／3 ゴディバチョコレートリキュール 1／6 クレーム ド バナナ 1／3 フレッシュクリーム 1／6 「名前は必殺技の名前から。チョコバナナ味です」

李紅蘭	桐島カンナ	ソレッタ・織姫	レニ
Rosy Orchid（バラ色のラン）	**Tropical Sun**（熱帯の太陽）	**Vega**（織姫星）	**Milky Way**（天の川）
杏露酒 1／2 チェリーブランデー 1／4 ピーチツリー 1／4 シェークしてグラスへ 「中国酒をベースにした甘くて飲みやすいお酒です」	ラム 1／3 サクラリキュール 2／9 パッソア 2／9 パイナップルジュース 2/9 シェーク後、ブルーキュラソー T1を注いで沈める 「パッションフルーツのお酒。味もトロピカルです」	ウォッカ 1／3 ピーチツリー 1／3 ピンクパーティー 1／6 クランベリージュース 1/6 シェークしてグラスへ 「ピンクパーティはピンクグレープフルーツのお酒」	ジン 1／4 クレーム ド ミント 1／4 ブルーキュラソー 1／4 フレッシュクリーム 1／4 シェークしてグラスへ 「ミントとクリームの調和したスッキリ味です」

●キャラコンでマリアがベスト5落ちとはオドロキ。（東京都・猫上有羽さん）★でも、また人気は上昇中ですよ。たとえばこんな方も…。●『2』では、すみれとカンナのからみが少ない。やっぱり、この2人のケンカがないとね。（奈良県・すぎむね・やすさん）★たしかに、寂しい感じがしますね。●イラストは書けませんが「マリアに1票」。（茨城県・金田富枝さん）★キャラコンの帝王復活は、時間の問題かも。

〈Vol.1プレゼント当選者〉①岩手県・佐々木みなみ／東京都・香山隆／神奈川県・枝川雅光 ②富山県・永野諭／奈良県・榎本有夏／岡山県・斉藤洋一他7名 ③長野県・庭山加奈子／千葉県・武田和幸／岐阜県・旭恭典他3名 ④静岡県・松井亜紀恵／奈良県・吉岡俊之／佐賀県・宮原淳 ⑤茨城県・幸保明美／大阪府・中西（↗）

世界中がちょっとだけ幸せになりますように



▲埼玉県・鷹瀬亮さん／う～ん、それは言わないお約束。でも、ゲーム中の時代は太正だから、厳密に考えると違うかも？ 季節ネタに関しては、雑誌が出る1カ月前に届けば安全です。



◀福岡県・花崎れんさん／舞台前の一時から。ゲーム中に描かれることは少ないけれど、こういう場面も見てみたいですよね。

▼大阪府・みなみ風さん／大神許すまじ。





▲滋賀県・知己ハルキさん／季節ネタも大歓迎！

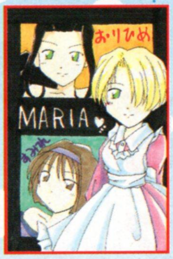
▶大分県・藤保笑さん／ペンネーム変えられたんですね。気分転換ですか？



▼徳島県・まさきさん／ペンネーム変えが流行？



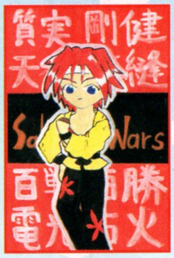
▲埼玉県・ちゃなさん／雪かきシーズン到来。



◀山形県・ベータのしっぽさん／「3」では3人娘とも仲良くなりたいとか。実現したら、花組メンバーの強力なライバルに！？



▼千葉県・神無月さん／カンナはいつも超元気！





▲水無月茜さん／デフォルメ具合が超キュート♥

愛があふれてます⬇



▲神奈川県・アイカワミサキさん／ハガキ63枚分の大作！ 織姫への愛がほとばしっています、ハイ。

◀佐賀県・風間れいとさん／一緒に送られてきたSDマリア（？）もカワイかったです。これからもよろしゅう、ね。



▲愛知県・るりのみずきさん／愛情表現の1種？



◀富山県・歌川琴葉さん／ホントは笑い事じゃないんだけど、笑えます。裏に描かれた魂の抜けたイラストも最高!!



◀愛知県・近衛かなたさん／来年の干支だけあって、うさぎのコスプレイラスト増えてます。新コーナーの企画案、アリガトね。



CHARA-CON ●キャラコン

織姫絶好調！

見ての通り、織姫の1人勝ち。1、2位とそれ以下の票数の差が気になりますな。さてさて、来年は？

1位 ソレッタ・織姫 195票



▲神奈川県・海道賢申さん／「地中海の赤い風」吹き荒れる！ 最近の織姫は、電セカ時代がウソのような絶好調ぶり。織姫ラヴァ～ってなわけで、この調子でGO！

2位 マリア・タチバナ 94票



◀埼玉県・郡田稗子さん／マリアのランクダウンという一大事に、多くのファンから愛の手が！ あともう少し、です。

3位 レニ 37票



◀愛媛県・日野比亜門さん／昨日24日はレニの誕生日だったけど、残念ながらトップならず。強烈な愛、待ってます。

4位 李紅蘭 33票



◀京都府・伽椰ケイヂさん／サクラ隊は終わってませんてば。帰ってきて～。引き続き紅蘭への応援をよろしく！

5位 桐島カンナ 19票



◀愛知県・蒼之助さん／ワイルドなカンナも魅力アリ。チェストォ！ って感じで、今回も堂々のベスト5入り。

★6位 アイリス…………18票
★7位 真宮寺さくら……16票
★8位 神崎すみれ………13票
★9位 榊原由里…………11票
★10位 大神一郎………… 6票

来年もよろしく

■イラストギャラリー
ハガキ、またはハガキサイズの紙を使うこと。「○○に1票」と書けば、キャラコンにも集計します。まとめ送りも受けつけてます。

■キャラコン
イラストや文字で各キャラに投票。ハガキ1枚につき1キャラにのみ投票できます。

■名シーンプレイバック
思い出に残る名場面を、イラストや文章で。『サクラ2』第9話までの範囲で送ってね。

■文字ネタ
『サクラ』ネタなら何でもOK。封書での投稿も大丈夫です。

（おハガキのあて先）
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「電撃サクラ隊3」○○係まで

【太正浪漫堂最新情報】サクラのキャラ専門ショップ「太正浪漫堂」では12月26日（土）より、お正月イベント「浪漫堂のお正月」を開催する。主な内容は以下の通り。①「サクラ2」プリクラに冬期限定バージョン登場 ②「特製花組絵馬」の販売（限定500枚） ③新商品の販売：（1月1日）「太正浪漫堂オリジナルピンズセット第1集」「帝劇花組湯呑」／（1月3日）「大神隊長缶バッジ」／（1月8日）「神崎すみれ嬢御用達の紅茶葉・缶入り」 ④大神・すみれの誕生日当日来店者先着100名にプレゼント

秀二郎／高知県・光森要司他17名 ⑥神奈川県・中林登志子／福岡県・牟田尚史 ⑦北海道・三浦志津江／愛知県・深津英孝 ⑧群馬県・佐藤絵美／高知県・藤原寛士 ⑨青森県・中山正輝／京都府・前田崇伸（敬称略） ちなみに、1番人気は⑦のTGSテレカで、競争率87倍でした。当たったみなさん、本当におめでとう。

フレンズ通信 Vol.7

©フェアリーテール／NECインターチャネル イラスト／水谷とおる

今回の通信では、『フレンズ』の発売を首を長くして待っているキミのために、最新キャラクターグッズをどーんとまとめて紹介しよう。加えて、キャラクターコンテスト第2回の募集や、読者のみんなが送ってくれたイラストも紹介するぞ！

メーカーコメント

「ファン感謝デー」開催決定！ 日頃の感謝をこめて、ファンの方に送る大抽選会は特に注目。当日は『B／M』『Pia2』『Debut21』の商品タスキを持ってきてね。『フレンズ』グッズが当たるかも。（本明）

キャラクターグッズが続々と登場!!

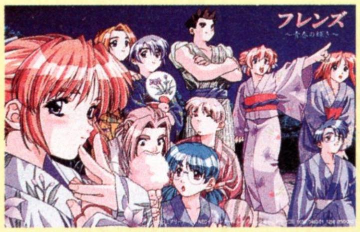


▲ラミカード（12月発売予定／各100円）

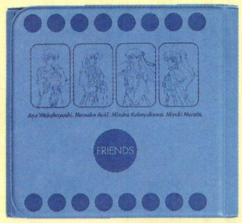
この冬、アニメグッズでおなじみのムービックから、『フレンズ』のキャラクターグッズが発売される。下敷やラミカードなどの身近なアイテムが多いから、ファンのみんなはぜひチェックしてみよう。またアスカノベルスからは、『フレンズ』の小説が早くも登場しているぞ（定価760円）。



▲下敷（12月発売予定／250円）



▲テレフォンカード（12月発売予定／1,000円）



▶ＣＤキャリングケース（1月発売予定／1,000円）

卓上カレンダーをプレゼント!!



▲これで毎日、8人の女の子たちに会えるよね！

5名

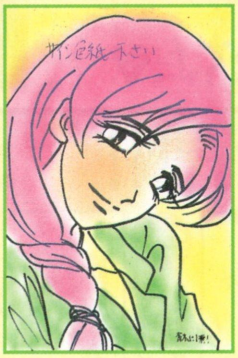
今回は、ムービックから定価800円で好評発売中の、'99年版『フレンズ』卓上カレンダーを、5名のみなさんにプレゼント。欲しい人はハガキに好きなキャラと「カレンダー希望」と書いて送ってね。締切は1月13日の当日消印有効だ。

第2回 キャラクターコンテスト開催中!!

好評の第1回キャラクターコンテストに続いて、早くも第2回のキャラコンを募集中！ 第1回は若林鮎がトップを獲得したけれど、他の女の子のファンの人も、新たな気持ちでどんどん投票してね！



イラスト紹介



▲三重県・ちかのさん しっとりとした桃子の雰囲気が、イラストからも伝わります。



◀鹿児島県・ひとみさん 人少ないけど、みんなかわいいのでオッケー！



▶大阪府・浅葱優月さん 元気いっぱいな深雪の表情が、とても魅力的です。



▲神奈川県・山本浩之さん 素敵なツーショットですね。



▲大阪府・秋野原紅葉さん 制服姿のみどりも、いい感じ。



▼埼玉県・浪野正和さん 前回は人気急上昇だけど今回は？

あて先はこちら

キャラコンやプレゼントへの応募、それからイラストの投稿などは、下の住所まで送ってくださいね。

【あて先】〒101－8305 ㈱メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「フレンズ通信⑦」係

サークル オブ『フレンズ』

電撃DCvol.1の皆口さんサインプレゼントの当選者は、京都府の水嶋静一さん、神奈川県の竹下公裕さん、兵庫県の酒井隆史さんです。おめでとう！ さて「ＮＥＣインターチャネルファン感謝デー」（P.27参照）では『フレンズ』のプレイも可能なので、遊びに行こう！

緊急特番!!

田村佳子に試練を与える会・企画会議

たむりん なんだ!! この写真は 俺はおこっているぞ!!





今回のメニュー

前回の「マイアイドル回顧録」で、飯野賢治がキレた！ じぇ〜んじぇ〜んヨゴしてない、まともな写真で逃げようとした田村桂子に試練を与えるべく、ワープ社内で極秘会議が始まろうとしていた…。

たむりんの運命を決める ちょーアブナイ会議に潜入！

メンバー 飯野賢治社長・立澤珠実（セーラー服反逆同盟） 毛利喜子（着ぐるみくまさん）・菅谷千陽（タラコ女）

飯野　**ああもう。腹立つな、まったく！**
立澤　なんかえらく怒ってますね。
飯野　やっぱり卑怯なことはいけないよ。必ずクラスに１人くらいいるんだよね。**風邪ひいたってマラソン大会を休むヤツ**。あれと同じだね。いけないよあれじゃ。人生はもっと厳しいんだよ。
毛利　本人はラッキー♥とか思ってるだろうけど。
菅谷　私なんか、**タラコ女**って呼ばれてるのにぃ。
飯野　自分だけカワイイ写真のっけて、「**たむりんで〜しゅ♥**」？　怒りを覚えたね。ドリームキャストを欲しくても買えないユーザーが、**CMで湯川専務を観た時に覚える感情**と同じだね。
立澤　以前、たむりんのドスのきいた声を聞きたくて、「**ざけんなコノヤロー！**」って怒鳴ってと言ったら、「**えぇ？　いえないですよぉ♥**」って（笑）。
飯野　そう。いつもあの調子だからね。会社を一歩出たら何してるかわかんないのに。
菅谷　まぁまぁ。でぇ、何をしてもらいますぅ？
立澤　青山で「**はじめてのおつかい**」でもしてもらいましょうか。変なモノ買ってこさせるとか。
飯野　甘いね。**人生変わるような**もっと強烈なコトさせなきゃ。**正気とは思えない格好**で街に出す。
毛利　着ぐるみとかですか？　**私のだったらいくらでも貸しますよ**。スゴイのいっぱい持ってるし。
飯野　ダメダメ。もともとコスプレやってたんでしょ。普通のコスプレじゃ、逆に喜んじゃうよ。
立澤　でも、キワドイ格好もしてたみたいですよ。
飯野　いわゆるキュート系じゃなくて、いかにもアブナイ感じの。**グラサンして金属バットとか持たせる**。あと**腰ミノに金隠し**をつけて、**なぜかスルメとかぶら下げてる**。これ、アブナすぎるよ（爆笑）。
毛利　で、で、どこを歩かせます？（←やる気）
飯野　とにかく人がたくさんいて会社から近いところ。**原宿**だね……あっそう、せっかくだから**クリスマス・イブ**に決行しよう。表参道のイルミネーションを観に来たカップルが**マジで引いちゃうような**。
菅谷　キツイですねぇ。知り合いもいるだろうしぃ。
飯野　それから、**山下達郎の「クリスマス・イブ」**がフルボリュームで流れてるラジカセを持たせる。
立澤&毛利&菅谷　キャー恥ずかしい〜！
飯野　そんなヤツが近くにいたら、普通逃げる（笑）。
立澤　でも大丈夫ですか？　泣いたりしなかな。
毛利　泣くよね。私だったら確実に泣く。でもそこまでやるんだから、いくとこまでいかなきゃ！
飯野　毛利だけは**敵にしたくないね**。
菅谷　ところでぇ、本人にどうやって言うんですかぁ。簡単に「**わかりましたぁ♥**」とはならないですよぉ。
飯野　景気づけに新潟の地酒で酔わせちゃえば？
毛利　起きたら**いきなり腰ミノとかが着いてる**（笑）。
飯野　とりあえず、目隠ししたままタクシーに乗せて、**原宿駅前に１人で降ろす**。**山手線を１周**して、自力で会社まで戻ってきたらＯＫということで。
立澤　うわ〜たむりんが汚れていく〜。
飯野　人生の厳しさ、たくましさを教えなきゃ。彼女なりの『**インデペンデンス・デイ**』って感じ（笑）。
毛利　**一生の思い出になる**イブだよね、きっと♥
立澤&菅谷　私じゃなくてよかった…。



●田村佳子ワンポイント講座●

チェキ！たむりん

たむりんこと田村佳子さんは新潟出身の21歳。飯野さんのスケジュール管理を担当しており、フワフワなしゃべりと愛らしいルックスで多くのファンを持つ。上京前は、趣味のコスプレ(アニメ系とか看護婦とか)に興じる毎日だったとか。そのギャップが、いかがわしい想像をかきたてます。



▲コスプレと対極にある、しっとりとした浴衣姿も味わい深い。ずっと眺めていても飽きません。

同僚の声



立澤珠実

ワタシのたむりんを連れていかないで！

私の妹分ともいえるたむりんが、あんな姿にされてしまうなんて…。みんなヒド過ぎるわ…。え？　じゃ、代わりにオマエがやれって？　待てたむりん！　逃げたら許さんぞ！



毛利喜子

ドキドキワクワクで仕事に手がつかない♥

ワープタイムズらしいどうしようもない企画で嬉しいです。この際ですから、徹底的にたむりんをいじくりまわしましょう。凌辱グッズをたくさん買い揃えて当日に備えま〜す。



菅谷千陽

田村さんにはタラコがたりないんですぅ

どもぉ、おひさしぶりですぅ、タラコ女どぅえす。そういえばぁ、みんなタラコタラコって言ってるけどぉ、アレはぁ、ホントはぁ、辛し明太子なんですけどぉ（以下省略）

12月24日 クリスマスイブ 東京原宿にて決行!!

恥ずかしすぎる装備品の数々！

サングラス、ちょんまげ、エルフの耳、腰ミノ、金隠し（マサイマラ仕様）、恐竜の足、「三冠王落合」と書かれた金属バット、ぶら下がるスルメ等々。これだけでも生き地獄なのに、まだ他にも……。

たむりんがこの格好に！➡

飯野氏直筆



欄外 アンタッチャブル

読者のみならずワープ社内にも大きな波紋を呼んだ「マイアイドル回顧録」。この手の罰ゲームは、ワープでは日常茶飯事らしく、何人もの犠牲者が出ているらしい。あな恐ろしや。というわけで、この号が発売される頃には、恐怖の罰ゲームは終了しているはず。その模様は次回お届けします。掲載できれば…。

ARTIST PICK UP ゲームを描く人々

Vol.3 金子一馬氏（前編）





▶これまでの悪魔とは違う魅力のある『魔剣X』の敵キャラクター。

▼進化しつづける『真・女神転生』シリーズ。

今回は新作『魔剣X』が発表されたばかりの、金子一馬氏へのインタビューを2号にわたって掲載。まず前編では『真・女神転生』シリーズについて語っていただいた。

デザインを描いていて楽しいのは、進化していくキャラクター

──まず最初に、ファミコン版『女神転生』に関わることになったきっかけをお聞かせください。

金子：『女神転生』の1作めは、純粋にユーザーとして楽しんでたんです。方眼紙にマッピングしたりしてね。従来のゲームは、神というとギリシャ神話などがメインだったんですが、『女神転生』にはヒンドゥー教の神々が出てきたり、とにかく異彩を放っていたのが好きだったんですよ。でも最初の『女神転生』は発売元がナムコさんだったんで、まさかアトラスが制作しているとは思わなかったた。で、入社してみたらウチの会社が作っていたんでビックリしたと（笑）。だから「いつか2作めを作るなら参加したいなあ」と思ってたんです。でいよいよ『II』を作るというので、「オレにやらせろ！」と。もちろん最初はデザインのみの仕事だったんですが、シナリオの方にも興味があったんで、担当の人間にムリヤリ「話があるんだけど……」って言って、自分の意見をいいながら参加させてもらいましたね。

──『女神転生』は、原作の色の濃い1作めよりも『II』から現在のシリーズにつながるものが生まれた、という感じがするんですが……。やはり、そこには金子さんの考えも反映されているのですか？

金子：具体的にどこがというわけではないんですが、自分なりのエッセンスは入っていると思います。だからデザインにおいても、シナリオ担当から「こういう絵描いてよ」って言われた時、自分がそのコンセプトを気に入らなければイヤと言っていましたね。

──悪魔を描く際に苦労している点は？

金子：ファミコン版の『II』の時に悩んだのは、絵柄ですね。1作めのデザインはデフォルメされた独特のタッチで、私もあのデザインが好きだったんですが、どうしても同じものが描けないんです。それで8頭身にしたんですが、当時の社内では「小さくてわからない」という意見もありまして……。また最近で苦労しているのは、自分でも欲がでてきて、1つのデザインに対してこだわりたくなっていることですね。だからデザイン自体より、描く前に考えるアイデアの方が苦労しているかもしれません。

──たとえば天使のデザインなどは、シリーズを追うごとにかなり変化してきていますよね。

金子：ええ、天使などはテーマ性としておもしろいですから、その時々の自分の感性がもっとも現れていると思います。だから進化していくキャラクターは、苦労する分描くのが楽しいですね。また、今度の『魔剣X』ではキャラクターが3Dポリゴンになるので、今までのような2Dのデザインとは違った「動き」を表現するように心がけています。だから『真・女神転生』シリーズの悪魔とは違う意味で、進化したキャラクターをお見せできると思いますよ。

ポージング、そしてシルエットの美しさが大切

──『真・女神転生』シリーズを通してのデザインコンセプトがありましたらお聞かせください。

金子：昔はアニメーションによる表現ができませんでしたから、どうしても1枚の絵ですべてを表現しなければならない。だから、キャラのポーズには気を配っていましたね。また、最近はいわゆるアニメ絵で「巨乳」というか「ボイン」というか（笑）、そういった感じの絵が多いですが、自分は普通にスタイルが良ければあんなに胸がデカイはずないし、バランスが悪いから美しくない、と思ってるんです。そういう絵が同じ仕事の中で良しとされていて、それはイヤだなと。だから僕は、なるべくデザイン上で女性のかわいらしさやシルエットの美しさを出すようにしていきたい、と考えています。

──ところで金子さんの絵には、土着的なものとスタイリッシュなものが入り混じった独特の雰囲気がありますが、キャラクターを描く時、どのようなものからインスピレーションを受けているのですか？

金子：確かに『真・女神転生』シリーズには〝土着的〟という要素があって、子供の時に遊んだ神社の印象なども影響していると思います。また最近では、漫画などから影響を受けることも多いですね。時には「あの漫画そのままやん！」ていうようなデザインを描いてしまうこともあるんですが（笑）。まあ、やはり毎回自分の中でのマイブームがないと、描きにくいかもしれないですね。

PROFILE of KAZUMA KANEKO



『真・女神転生』『デビルサマナー』シリーズなどのデザインを手がける〝悪魔絵師〟。現在は『魔剣X』を鋭意制作中。



色紙プレゼント！

今回はなんと、金子氏直筆のサイン色紙を1名にプレゼント！　欲しい人は、今後このコーナーに登場してもらいたいクリエイター名を記入のうえ、編集部「ゲームを描く人々」係まで応募してほしい！　（締め切りは1月31日・当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます）

電撃 スーパーマニア御用達!! なんでも屋

取扱品目：CD　LD／ビデオ　トレカ　テレカ　ポスター　フィギュア　etc...

今回の“なんでも屋”は、トレカ超絶プレゼント大会開催!!　カードファンならずとも見逃せないゼッ。当然、他のグッズの情報も超満載なので要チェックだ！

プレゼント あて先

賞品を希望する人は、ハガキに住所、氏名、電話番号、欲しい賞品名＋このコーナーの感想を明記の上、当編集部「なんでも屋3」係まで送って下さい。締め切りは1月13日当日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせて頂きます。たくさんのご応募お待ちしております。

トレカ蒐集委員会 Get The FULL COMP

COWBOY BEBOP
カウボーイビバップ

凝縮された物語と渋い演出で根強い人気を誇る本作がついに待望のカード化〔全93種〕。TV未放送分のダイジェストや、アニメ誌で掲載されたイラストなどで構成されている。またSPカードはキャラデザイン・川元浩氏の描き下ろしだ。



▶1BOXを3名にプレゼントするぞ！

●1パック（10枚入り）価格：330円〔税別〕
●1BOX（15枚パック）価格：4,950円〔税別〕
発売日：1月発売予定　販売元：バンダイカードダス



◀▲描き下ろしも満載だ!!

チェンジ!!真ゲッターロボ

爆発的な人気で話題騒然のOVA「真ゲッターロボ」がトレカの世界に乱入〔全93種〕!!　今回それを記念して、1BOXを3名にプレゼントだ！

●1パック（10枚入り）価格：330円〔税別〕
●1BOX（15枚パック）価格：4,950円〔税別〕
発売日：1月発売予定　販売元：バンダイカードダス

機動戦士ガンダム

おもちゃ屋の店頭などで、おなじみのジャンボカードダスに「機動戦士ガンダム」がお目見え。そこで、全14枚をセットにして、3名にあげちゃうぞ！



●1回100円　発売日：12月下旬
発売元：バンダイカードダス

フィギュアGEAR 壮絶版テムジン



DC版の発売も決定している、『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』。その顔とも言える汎用VR・テムジンを立体化。ポリユニット使用によるフル可動モデルだ。センサー部分にクリアキャスト（透明部品）を用いるなど、忠実に再現されているぞ。デカール付き。

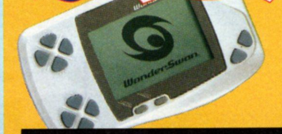
1/72　壮絶版テムジン
（電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム）
原型：田中冬志　全高：20cm
価格：19,800円〔税別〕　発売日：12月

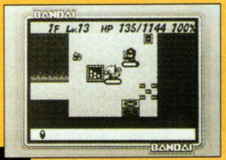
その他のコトブキヤ商品情報

1/8　ホシノ・ルリ艦長服版（機動戦艦ナデシコ　劇場版） 原型：前田智樹 価格：6,800円〔税別〕　発売日：12月	1/35　ヴァンツァー　フロストM40型（フロントミッションセカンド） 原型：根本やすひろ　全高：16cm 価格：19,800円〔税別〕　発売日：12月
1/8　クラウド・ストライフ（ファイナルファンタジー・） 原型：木下悟 価格：9,800円〔税別〕　発売日：12月	1/8　セフィロス（ファイナルファンタジー・） 原型：西村直起 価格：9,800円〔税別〕　発売日：12月

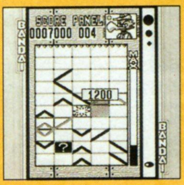
WonderSwan ワンダースワン ぶらさげ隊参上!!

“どこでも・楽しく・簡単に”がコンセプトの新携帯ゲーム機「ワンダースワン」（4,800円〔予価〕）。その対応ソフト10タイトルが発表された（詳細は下の表を参照）。これらタイトルは、どれも本体が発売される1999年3月中にリリースされるモノ。超人気タイトルも多いから、発売が楽しみだネ。





▲毎回変化する洞窟内をチョコボが大冒険！



▲横井軍平氏考案のA・PZL。対戦も可能。

1999年3月リリース予定のタイトル一覧

GUN　PEY（グンペイ） アクションパズル　価格:2,980円〔予価〕	信長の野望（仮称） 歴史シミュレーション　価格:4,200円〔予価〕
チョコボの不思議なダンジョンfor ワンダースワン リアルタイムアクションRPG　価格:3,800円〔予価〕	ぷよぷよ通 パズル　価格:3,600円〔予価〕
電車でGO!（仮称） 電車シミュレーション　価格:3,800円〔予価〕	SDガンダム　エモーショナルジャム シミュレーション　価格:3,800円〔予価〕
新日本プロレスリング闘魂烈伝（仮称） スポーツ　価格:3,980円〔予価〕	デジタルモンスター　Ver.WS（仮称） シミュレーション　価格:3,800円〔予価〕
ワンダースタジアム（仮称） 野球　価格:3,600円〔予価〕	登竜門 テーブル　価格：3,800円〔予価〕

音径の恩恵 CD-press

最近はラジオ番組のパーソナリティで大活躍中の小森まなみ。そんな彼女の記念すべき10枚めのアルバムが発売されたぞ。初回限定版には、豪華な特典が封入されているので、まだと言う人は急いでお店に買いに行こう！

発売中　価格：3,059円〔税込〕
発売元：キングレコード



◀収録曲中には、幻の名曲「I LOVE YOU」も。

はみだせ!! ジョイポリス　『スターウォーズトリロジー　アーケード』の登場を記念し、プレゼントキャンペーン開催中！　全国のセガ・アミューズメント施設で配布している、専用ハガキに必要事項を記入／応募して、豪華賞品の数々をもらっちゃおう!!

電撃かすみ草が往く

メーカーとサバゲで激突！

不定期連載 第2回

戦いを通じて友情を育め！



今回の作戦命令

初陣のゲームアーツ戦で3戦全敗！　思ったとおり完膚なきまで叩き潰された、我らがサバゲチーム「電撃かすみ草」。今回は、「反省しなきゃ♥」ということで、前回の問題点をふまえ、ちょっとまじめにチーム建て直し計画を実行！

隊員紹介

はせがー



かすみ草隊長

S根



ベンガル馬鹿

ヤス



AK-47万歳

まっつ



サバゲド素人

しの



美少年ライター

真下参謀



かすみ草教育係

ニキータ



問い合わせ殺到

パ大西



サバゲに開眼

????



謎の新隊員!?

突貫！改造計画　嗚呼 かすみ草に未来はあるのか？

前回ケチョンケチョンに殺られた反省をふまえて…

負けた理由？　何のことはない、弱いからである。初心者の寄せ集めにもかかわらず(一部本物)、これといった作戦もなく、練習もそこそこに、ファミレスでトルコライスに舌鼓を打ってるようじゃ勝てるわけがない。しかし、しかしだ。我々のサバゲに対する情熱は、日増しに高まる一方だ。勝ちたい！　勝たせて！　せめて1勝でも…。我々はここに決意を込めて宣言する。初心者チームの募集をお待ちしてま～す！　え、違うの？

前回の敗因

①B.D.U.が目立ちすぎていたから
②チームワークが皆無だったから
③隊長が味方を撃ったから
④練習した気配がまったくなかったから
⑤チャック・ノリスがいなかったから

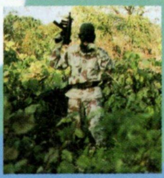


検証1 きちんと BDUの効果を確かめてみよう！

わざわざ目立つ格好をしていたかすみ草隊員

まず、大きな反省点といえるのが、BDU（バトル・ドレスアップド・ユニフォームの略）と呼ばれる戦闘服選びに失敗したことだ。BDUといえば「ウッドランド」が有名だが、かすみ草の正式BDU「デザート」パターンは、どうやらかなり目立っていたらしい。それは、右の写真を見れば一目瞭然だ。そもそもBDUとは、そのフィールドと同系色の柄（いわゆる迷彩）を身に着けることで、自分の存在を敵の目から隠す役目をもつ。国内ではデザートが合う砂漠系フィールドは皆無。ほとんどのチームが、ウッドランドで統一しているのも頷ける。よって、隊員すべてウッドランドに変更！（初めからそうしろ！）

雑木林



▲かなり目立っています。冬場ならどうにかなりそうだけど。

編集部



▲年末進行の編集部員の視界には、全然入っていません。健闘。

渋谷スクランブル



▲ここで隠れる必要はない気が。（撮影中、職質されました）

雑木林



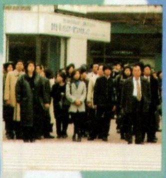
▲やっぱり効果抜群。隠れ方も違うゲームアーツ隊員。さすが！

編集部



▲会社の観葉植物にパイルダーオン。このまま2時間近くバレず。

渋谷スクランブル



▲迷彩服が流行ってることもあって、見事に街と一体化。カンペキ。

検証2 戦争映画を観て イメージトレーニングをしてみよう！

何だかんだいっても見た目は重要！

我々かすみ草は、装備だけは一人前の「見た目野郎」の集団である（今のところ）。戦争映画に、地面を回転しながら弾を避けたり、一度に十数人を撃ち抜いたりするシーンがある。実際のゲームでは、ああ格好良くとはいかないが、チーム力強化の一環として、蝶のようにフィールドを走り回り、蜂のように確実に敵をしとめる。そんな華麗なチームをめざして、まずはイメトレから実践！

サバゲ前に観てはいけない映画

プライベートライアン（1998年／アメリカ）	コレは絶対にダメ。戦場の恐ろしさがマジで伝わってきて、銃を見たくなくなります。
燃えよドラゴン（1973年／香港・アメリカ）	コレもダメです。思わず素手で戦いたくなります。丸腰じゃサバゲはできません。

サバゲ前に観ると良い映画

山猫は眠らない（1993年／アメリカ）	密林に潜み、ひたすら獲物を狙う。サバゲのお手本のような作品です。スナイパー必見。
デルタ・フォース（1986年／アメリカ）	チャック・ノリス主演の戦争ACT。無敵の主人公の動きを真似れば、勝ったも同然。

検証3 大切さを 作戦&チームワークを学べ！

プレイスタイルが全然なってない

サバゲは、単なる銃の撃ち合いとの印象を持たれがちだが、綿密な作戦とチームワークが勝敗を分ける純粋なスポーツなのである！　それは真下参謀から教わっていたはずなのに、喜び勇んでフルオートで撃ちまくり(居場所がバレる!)、ついでに味方も撃ち（隊長ォ！）、作戦もほとんど機能していなかった。実践経験が豊富な相手に、これでは勝てるはずがない。野球に喩えれば、マグワイアとパンチョ伊東くらいの差があるのだ（何の）。作戦とチームワークの大切さを、身をもって学習した隊員たちであった。

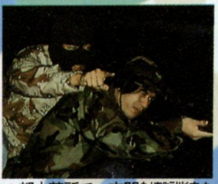


▲どのゲームでも、隊員が孤立するシーンがみられたのだった。

結論

検証してはみたけれど

問題点をいくつか検証してきたが、かすみ草がいかに素人集団であるかわかったはずだ。人間そんな簡単に成長できるものでもない。前途多難のかすみ草だが、最低2勝…1回は勝つつもりで、日々がんばっている。隊員一同、読者の温かい声援を待っているぞ。てゆーか、勝つまでこの企画続きますよね、隊長ォ？



▲都内某所で、夜間射撃訓練を実施中のS根&まっつ

今回の教訓



対戦相手募集

このコーナーでは、ますます意気盛んな「電撃かすみ草」に挑戦してくれるメーカーの方々を募集しています。対戦希望のメーカーの方は、電ドリ編集部へご一報ください。また、エアガンやサバゲに興味のある読者の方のおハガキもお待ちしております。

新作 COUNT DOWN カウントダウン

ゲームソフトラインナップ

KISSより…

SS

- ●'99年3月発売予定
- ●価格未定　●SLG
- ●キッド

個性豊かな女の子たちと、恋愛を繰り広げるSLG『KISSより…』。今回は、超キュートな6＋1人のヒロインたち全員を大紹介するぞ。

夏の海から始まる本当の恋の物語

男なら、誰もが憧れるひと夏の甘い恋。それを体験できるのが、本作『ＫＩＳＳより…』の特徴だ。高校２年の夏休み、主人公は「さざなみ海岸」のマリンパレス（海の家）でウェイターのアルバイトをすることとなる。このバイトを利用して女の子たちと出会い、夏の恋を実らせるのだ。バイトには週３日出るだけでＯＫ。相手さえ見つかれば、毎日のようにマリンスポットでデートに明け暮れることも可能だ。バイトの期間は１カ月間。キミは何人の女の子たちと、どんな楽しい思い出をつくることが出来るだろうか。うまく行けば、最終日には女の子からの愛の告白が待っているぞ！

▼転んだ拍子に、ソフトクリームが胸の谷間に…。ドジな智恵理らしい、可愛いイベントだ。





◀かんなに手料理を食べさせてもらう。幸せを感じる一時だ。

ハイ あ〜ん♡

▶セクシーな水着姿の千尋。これから２人でデートかな？



登場する6＋1人のヒロインたちを大紹介♡



麻岡千尋
B87・W59・H85
●主人公との関係…中学の頃片思い同士
女の子らしくて優しいが、少ししいじっぱり。彼氏と上手くいっていないらしい。



杉田智恵理
B87・W59・H88
●主人公との関係…バイト仲間
明るくて能天気な女の子。おっちょこちょいなのが玉にキズ。



山咲かんな
B83・W58・H82
●主人公との関係…バイト仲間
気さくな性格の女の子。おもしろければ何でもOKという、今時の女子高生。



柏崎　麗
B80・W58・H88
●主人公との関係…仲のいい友だち
わがままでクールな性格。自分の悪戯心を満たしてくれる男を探している。



広瀬七海
B78・W57・H84
●主人公との関係…マリンスポーツ仲間
一見すると硬派だが、ファザコンでロマンチスト。マリンスポーツが大好き。



早坂みく
B75・W54・H80
●主人公との関係…仲のいい友だち
内気な性格で夢見がちな女の子。愛犬のヒクソンと一緒にいることが多い。



りんご
B87・W59・H88
●主人公との関係…カワイイ妹
兄思いの優しい妹。頼りない主人公のことを、ことあるごとに心配してくれる。

闘龍伝説エランドール

ドラゴンに騎乗して戦うという斬新なアイデアで、好評稼働中のアーケードゲームが、早くもサターンで登場！　その魅力をとくとご紹介。

SS
- ●'99年1月14日発売予定
- ●5,800円　●FTG
- ●カマタ アンド パートナーズ／サイ・メイト
- ●バックアップ（ブロック数17）

ドラゴンとのコンビネーションバトルを繰り広げる3D対戦格闘ゲーム!!

ドラゴンに乗って戦うというと、なにやら難しそうな感じがするがさにあらず。操作自体は至ってシンプルで、基本的な攻撃は、Ⓐボタンと Ⓑボタンを使った簡単なもの。とはいえ、ドラゴンの上からジャンプして攻撃を仕掛けるといった離れ技なども存在し、相手との駆け引きもきちんと楽しめるようになっている。また、ドラゴンパワーやスペシャルアタックといった本作をプレイするためには欠かせない独自のシステムもあるので、今回はその辺を詳しく解説していこう。

STORY

嵐の夜、突如現れたカイザードラゴンにより、無差別な攻撃が始まる。事態を憂慮した国王の命により、騎士団がドラゴン討伐に向かった。だが、討伐隊からの連絡は途絶え、ドラゴンの驚異は勢いを増していった…。



ドラゴンを駆るマスターたち

個性的な10人のマスター

10人のキャラクターは、それぞれが自分のドラゴンを持ち、それらドラゴンの特性により攻撃の方法が違ってくる。その中から今回は、カイザードラゴンに深く関わるキャラクター4人を紹介しよう。

カイン



◀ドラゴン討伐で行方不明になった父ガーニックを捜すために旅立つ。

エリオーナ



◀近衛隊長。辺境で暴れているのが同じ軍の騎士団長とは知らずに、討伐に向かう。

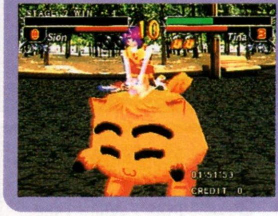


▲マスター達もそれぞれ剣や魔法を使った必殺技を持っている。

ガーニック



◀騎士団の隊長。ドラゴン討伐へ向かった際逆に魔法をかけられ操られてしまう。



◀強力なドラゴンを乗りこなし、見事カイザードラゴンを討ち果たせ！

ティナ



◀マジカルドラゴンにより魔法少女にされ、ドラゴン退治に挑む異世界の少女。

ドラゴンパワー

ドラゴンの必殺技やフリーダッシュ、ダウン時の攻撃や回避を行うためのパワーのこと。画面上部の赤いゲージで表され、上記の行動をする度に一定量を消費する。この力は、攻撃ボタンを押しっぱなしにする事で回復できるので、この方法を上手く使って戦っていこう。

▼ダウン攻撃はゲージの続く限り、何度でも出せる。



ドラゴンの必殺技

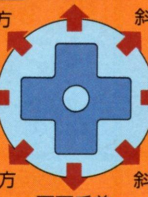
ゲージを消費して出すドラゴンの必殺技。各ドラゴンが2〜4種類持っている。基本的に飛び道具が多く、多段ヒットするものばかりなので、けん制にも使っていけるぞ。攻撃をガードされると相手のゲージが減るので、それを狙っていくのも1つの手だ。しかし、多用は禁物。



▲隙が比較的大きいので、回避されないように出そう。

フリーダッシュによる移動

右向き時



このゲームの最大の特徴ともいえる華麗な空中戦を、より白熱させるのが、このフリーダッシュ。攻撃の回避や、相手の側面や背後に回り込むなど、かなり使える技の1つ。だが、ゲージを常に消費するので、使いどころを見極めて使おう。

◀▼敵の攻撃の隙をついて上手く回り込み、強力な連続技を叩き込もう。



スペシャルアタックを使いこなそう

一発逆転の大ダメージを与えたり、ドラゴンパワーを完全回復させることのできるスペシャルアタック。使用するためには、スペシャルアタックポイントを1つ消費しなければならない。このポイントは対戦開始時に2ポイント与えられ、次のラウンドに持ち越すことも可能だ。最大3ポイントまで溜められるので、その時の状況に合わせて使い分け、勝利を確実なものにしよう。



▲ポイントを使ってゲージを回復。使うタイミングに注意。



◀スペシャルアタックは各キャラ2種類。どれも派手なものばかり。

ソニック 3D フリッキーアイランド

SS	
	●'99年発売予定
	●3,800円 ●ACT
	●セガ

海外でのみ発売された『ソニック 3D ブラスト』がタイトルを改め、ついに移植。今回は序盤の1～4ゾーンとそれごとに変化するDr.エッグマンの姿を大紹介だ。

クォータービュータイプの海外版ソニック日本初上陸!

海外で人気を博した『ソニック 3D ブラスト』がタイトルを改め、ついに日本でもサターンで発売決定。「フリッキー」と呼ばれる小鳥たちをDr.エッグマンの魔の手から救うため、ソニックが所せましと駆け回るぞ。冒険の舞台となるフリッキーアイランドは、全7つのゾーンに分かれており、様々な特徴をもっている。各ゾーンはさらに、アクトと呼ばれる3つのステージで構成されており、毎回3つめのアクトでは、Dr.エッグマンとの対決が待ちかまえているぞ。



◀クォータービューで表現される3Dの立体的なステージ。

▶スピード感あふれるオープニングムービーも用意されているぞ。

▼『ソニック』ではおなじみの360度ループも立体的になって登場。



Dr.エッグマンの野望を打ちくだけ! 前半4ゾーンを一気に紹介!!

ZONE 1 Green Grove グリーングローブ



おだやかな緑の丘

豊かな緑と川に囲まれているゾーン。難しい仕掛けがなくサクサクと進めるので、ここで操作を覚えるのだ。



▶走りやすい場所が多い。スピードの出しすぎに注意。



◀このゾーンではエッグマンはトゲトゲの鉄球を使う。

ZONE 2 Rusty Ruine ラスティルーイン





◀床のファンで回転すれば、柱を壊すことが可能。

とっても危険な古代遺跡

雨が降ったり、霧が出たりと神秘的雰囲気が漂うゾーン。古代アトランティス遺跡の入り組んだ道にエッグマンの仕掛けたトラップが待っている。



◀巨大な遺跡と合体して、攻撃して来る。

ZONE 3 Spring Stadium スプリングスタジアム





◀ハリが飛び出す床はジャンプで通り抜けよう。

トラップがいっぱい

スプリングとピンボールのバンパーが大量に設置されているゾーン。スプリングやバンパーで飛ばされる方向を把握しないと先に進めない。



◀長い手がついた上、スピードも速くなっている。

ZONE 4 Diamond Dust ダイヤモンドダスト



滑る床に注意

雪崩や冷気が吹き出している場所などがある極寒の雪山ゾーン。近づくと爆発する雪だるまが設置されている。



▶滑る床の上では、急に止まることはできないのだ。



◀凍りつく冷気と、雪だるま爆弾で攻撃してくる。

NEWS DIGEST



電撃ドリームキャスト ニュースダイジェスト

TOP NEWS

「東京ゲームショウ'99春」の開催スケジュールが決定!!

昨年10月に行われ、過去最高の来場者数15万6,455人を記録した「東京ゲームショウ'98秋」。ドリームキャスト一色に染まったセガブースの盛況は、まだ記憶に新しいはずだ。その東京ゲームショウの次回の開催スケジュールが早くも明らかになったぞ。次回の「東京ゲームショウ'99春」は、'99年3月20・21日の2日間にわたって開催。場所は前回同様、千葉県・幕張の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）だ。今回のショウでは、新作ゲームソフトが遊べる「一般出展コーナー」、ゲーム関連グッズの販売を目的とした「物販コーナー」、ゲーム関連の書籍や雑誌の販売を行う「出版コーナー」、小学生以下の入場者のための専用ゾーン「キッズコーナー」など、おなじみのコーナーを設置予定。前回同様、充実した内容になりそうだ。

残念ながら現時点での情報はこれだけだが、新しいイベント情報や出展メーカー、新作ゲームソフトの展示内容などは、今後詳しいことがわかり次第お知らせしていくので、このページを見逃さずにチェックしよう。

▼前回はドリームキャスト一色に染まったセガブース。どんな新作が飛び出すか期待大！





▲回を重ねるごとに来場者数も増え続ける東京ゲームショウ。次回の'99春も、前回以上に盛り上がること必至！

東京ゲームショウ'99春 開催概要

■会期／平成11年3月20日(土)　開場時間：10：00～19：00
21日(日)　開場時間：10：00～17：00
[※20日のみ、登校日にあたっている高・中・小学校の生徒・児童は午後2時から入場可能]
■会場／幕張メッセ(日本コンベンションセンター／千葉県千葉市美浜区)
展示ホール1・2・3・4・5・6・7・8
■動員目標／3日間合計　15万人
■入場料／一般入場料(中学生以上)…当日1,200円(税込)　前売 1,000円(税込)
小学生以下………無料　特別割引入場券………当日券のみ500円(税込)
[※特別割引入場券は、以下のいずれかの条件を満たす方にのみ適用されます。①身体障害者手帳、戦傷者手帳、被爆者健康手帳、療養手帳(愛の手帳)のいずれかを提示の方。②介護が必要な場合、介護の方1名様。③満70歳以上の方]

CAMPAIGN

セガアミューズメント施設でプレゼントキャンペーン実施中!

セガでは、新作アーケードゲーム『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』と『Star Wars Trilogy Arcade』の登場を記念して、全国のセガ・アミューズメント施設で、プレゼントキャンペーンを実施中。右の応募方法を参照して応募しよう！



◀『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』



◀『スターウォーズ・トリロジー・アーケード』

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』発売記念キャンペーン
イベント内容：着信するとゾンビが光る「携帯電話用オリジナルキャッチライト」を抽選で2,000名にプレゼント。

『Star Wars Trilogy Arcade』発売記念キャンペーン
イベント内容：抽選で5組10名様に「ハリウッド4泊6日の旅」(特賞)をプレゼント。さらにダブルチャンスとして、特賞に外れた方の中から抽選で10名に「スター・ウォーズ・オフィシャルグッズ」を、200名に「スター・ウォーズ・フィギュア」をプレゼント。

●応募方法
全国のセガ・アミューズメント施設で配布されている専用応募はハガキか官製ハガキの表面(何も書いてない方)に、住所・氏名・年齢・電話番号・職業・セガへのメッセージを記入して下記の住所まで郵送のこと。

●あて先
東京都大田区糀谷2－12－14　㈱セガ・エンタープライゼス
『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』プレゼント係または『Star Wars Trilogy Arcade』プレゼント係
(※1枚のハガキで両方同時に応募することはできません)

●締め切り
『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』キャンペーン…平成11年1月30日
『Star Wars Trilogy Arcade』キャンペーン…平成11年2月20日

TOPICS 『QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡』ラジオドラマ化！

サターンでも人気を博した、カプコンの名作『QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡』。この作品が『キカイオー』『ZERO3』に続いて、ラジオドラマ化されるぞ。各キャラクターを演じる声優には、SS・PS版と同じキャストを起用。虹色町の世界を見事再現しているのだ。1月2日からラジオ番組「飯塚雅弓のMEGA－TONスマイル」（ラジオ大阪24:00～25:00）内にて5週連続で放送される他、オンエア翌週の月曜日には、カプコンのホームページでも見ることができる。さらに、このドラマはCD化され、2月20日にはセルピュータドラマシリーズ第3弾『「なないろDREAMS虹色町の奇跡」ドラマアルバム』として発売される予定。ラジオを聴けなかった人は、こちらをチェックしよう。



▲12月12日には、東京・東中野のスタジオで収録が行われた。どんなドラマになるのか楽しみ！

TOPICS 全国のジョイポリスに新型アトラクションがお目見え！

全国に展開しているセガのアミューズメント施設「ジョイポリス」に、新たなアトラクションが登場したぞ。新しく導入されたアトラクションは、館内回遊型の推理アトラクション「名探偵おばタンの事件簿」（東京・新宿・横浜・福岡・岡山・梅田）、大ヒット映画とのタイアップアトラクション「アステロイド・ゾーン」（東京・横浜）、女性の感性を活かした占いアトラクション「5センス・ガーデン」（東京のみ）の3つ。どれも趣向が凝らされた娯楽性の高いものばかり。最寄りのジョイポリスに遊びに行った際にはぜひ挑戦してみよう。

また東京ジョイポリスでは、1月18日～2月28日まで、フジテレビお台場本社の「球体展望室」との連動サービスを実施。期間中、フジテレビの「球体展望室」に入場した際にもらえるチケットの半券を東京ジョイポリスのエントランスで提示すれば、同施設への入場が無料となるのだ。景色をゆっくり眺めた後は、アーミューズメントテーマパークで思いっきり身体を動かして遊ぶなんてのもグー。お台場の新たなデートコースになるかも!?



◀東京ジョイポリスでは、3つの新型アトラクションがすべて導入されるうえ、お得なキャンペーンも実施。

NEWS 第3回CESA大賞開催概要決定！

ゲームメーカーの業界団体CESAが創立以来、これまで2回にわたって実施されてきたCESA大賞。毎年発売されたゲームソフトのなかから、最も優れた作品を選ぶもので、第1回は『サクラ大戦』が大賞を、第2回は『グランディア』が優秀賞を獲得するなど、本誌読者にもなじみ深いイベントだ。この度、第3回の開催概要が発表されたぞ。

今回対象となるのは、'98年に発売されたソフト。各社によるエントリー、CESA会員によるノミネートを経て、'99年2月19日～3月21日に行われる一般ユーザー、CESA会員の最終投票によって選出されることになる（「大賞」「優秀賞」のみ）。投票方法の詳細などは、今後決まり次第お伝えしていくのでお楽しみに！

EVENT コナミも出展！「次世代ワールドホビーフェア」

『ときメモ』シリーズなどでおなじみのコナミが、「第9回次世代ワールドホビーフェア」のコナミブースにてCPコーナーを出展する。このCPコーナーでは、今話題の携帯DJシミュレーション「ビートマニア・ポケット」を始め、ダンジョンクエスト第1章「シオンの冒険」、第2章「魔法使いエミル」など、さまざまな携帯電子ゲームが展示され、体験プレイもできるぞ。また、コナミブースでは、年末年始のオススメ新作ゲームソフトも展示される。入場は無料なので、興味のある人はぜひ会場に足を運んでみよう。なお、開催日時は、1月23・24日(9:00～16:00)。場所は、千葉県・幕張の日本コンベンションセンター(幕張メッセ)展示ホール9・10・11だ。

●ぷよまん本舗、秋葉原にオープン！

「ぷよまん」などの『ぷよぷよ』関連グッズでおなじみの「元祖ぷよまん本舗」が秋葉原にオープン。場所は東京・秋葉原のハイテクランド秋葉原5Fのセガフリークス秋葉原店内（営業時間10:00～22:00）だ。今まで、広島の本店でしか購入できなかった「ぷよまん」や『ぷよぷよ』グッズなどが東京でも買えるようになるぞ。

●ゲーマーズツアー開催！

ゲームのキャラクターグッズでおなじみのブロッコリーが、全国規模でのキャラバンを実施中。全国各地を巡って期間限定の店舗を開店し、さまざまなキャラクターグッズを販売しているのだ。なかには、このツアーでしか入手できない完全限定グッズもあるというから、チェックしておいた方が良さそうだ。なお、12月25日以降の出店スケジュールは以下の通り。出店場所・時間等の詳しいお問い合わせは、ブロッコリー（TEL.03-5372-6208）まで。
出店スケジュール……12／25福島、12／26仙台、12／27盛岡、12／28新潟、12／29太田（群馬）、12／30高崎、1／1京都、1／2新宿、1／3浜松、1／4名古屋、1／5岐阜、1／6八日市（滋賀）、1／7神戸、1／8広島、1／9下関、1／10福岡、1／11長崎、1／12北九州、1／14松山、1／15徳島、1／16ゲーマーズ全店舗、1／17池袋。（12月29・30日は、コミックマーケット55にも出店）。

●新春デジキャラフェスティバル

上記のツアーの最終日を締めくくるのが'98年1月17日、東京・池袋のサンシャイン文化会館（Bホール）で開催される「新春デジキャラフェスティバル」。主催するブロッコリー以外に、ゲームメーカー、カードメーカー、ホビーショップなども参加するビッグイベントだ。もちろん、さまざまなゲーム、コミック等の関連グッズが多数販売されるぞ。入場には500円の入場料が必要だが、上記のゲーマーズツアー、およびゲーマーズ各店舗で商品を2,000円以上購入すれば、招待券がプレゼントされる。問い合わせはTEL.03-5372-6210。



新作発売予定表 NEW SOFT LIST

ジャンル表記	
ACT…アクション	RPG…ロールプレイング
AVG…アドベンチャー	A・RPG…アクション・ロールプレイング
FTG…格闘	S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
PZL…パズル	SLG…シミュレーション
RCG…レーシング	SPT…スポーツ
STG…シューティング	ETC…その他

セガサターン
M…マウス
G…バーチャガン
6…ターミナル6
T…ツインスティック
R…拡張RAM
4…4M拡張RAM
C…マルチコントローラー

ドリームキャスト
V…ビジュアルメモリ(※)
A…アーケードスティック
K…キーボード
R…レーシングコントローラ
釣…つりコントローラ(仮)

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
99年1月発売						
1月14日(木)	戦国TURB	A・RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		72
	セガラリー2(通信対応)	RCG	¥5,800	セガ	R	40
1月21日(木)	神機世界 エヴォリューション	RPG	¥5,800	セガ/ESP/スティング		66
99年2月発売						
2月18日(木)	■ポップンミュージック	ETC	¥5,800	コナミ		54
	MONACOGRANDPRIX RacingSimuration2	RCG	¥5,800	ユービーアイソフト	R	
2月25日(木)	クライマックス ランダーズ	RPG	¥5,800	セガ	V	46
	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ETC	¥4,800	ワープ		50
99年2月予定	エアロダンシングfeaturing BlueImpulse	SLG	¥5,800	CRI		
	ゲットバス	SLG	価格未定	セガ	釣	
	北へ。WhiteIllumination	AVG	価格未定	ハドソン		28
99年冬予定						
99年冬予定	パワーストーン	ACT	価格未定	カプコン	V	62
	クラック2	SLG	価格未定	ジーク		
99年3月発売						
99年3月中旬	■ブルー スティンガー	AVG	¥5,800	セガ		58
99年3月予定	ぷよぷよ〜ん	PZL	価格未定	コンパイル		
	バギーヒート	RCG	¥5,800	CRI		
	■デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN(通信対応)	ETC	¥6,800	ショウエイシステム	V	
	ちょーハマるゴルフ	SPT	¥5,800	セガ	V	
99年4月発売						
99年4月予定	SD飛龍の拳列伝EX	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		
99年5月発売						
99年5月予定	■ドリームキャスト徹萬(仮)	ETC	価格未定	ナグザット		
99年春予定						
99年春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	FTG	価格未定	SNK		
	★麻雀大会Ⅱ Special	ETC	¥6,800	コーエー		
	シェンムー(莎木)	RPG	価格未定	セガ		10
	サイキックフォース2012	ACT	価格未定	タイトー		
	エレメンタル・ギミック・ギア	A・RPG	価格未定	ハドソン		
	★WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫]	AVG	¥5,800(予)	パナソニックワンダーテインメント		44
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン(通信対応)	STG	価格未定	パンサーソフトウェア		
	ブレイブナイト(仮)	未定	価格未定	パンサーソフトウェア		
	リトルドリーム	ACT	価格未定	パンサーソフトウェア		
	シーマン (マイクデバイス対応)	SLG	価格未定	ビバリウム		
	フレームグライド(通信対応)	ACT	価格未定	フロム・ソフトウェア		70
99年8月予定						
99年8月予定	飛龍の拳列伝(仮)	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		
	DC大相撲(仮)	SPT	価格未定	ボトムアップ		
99年夏予定						
99年夏予定	エンターテイメント・ゴルフ(仮)	SPT	価格未定	ボトムアップ		

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
99年12月予定						
99年12月予定	紫炎龍2(仮)	STG	価格未定	童		
	ダイナマイトロボ2000(仮)	ACT	価格未定	童		
99年予定						
99年予定	魔剣X	AVG	価格未定	アトラス		
	■クールボーダーズ(仮)	SPT	価格未定	ウエップシステム		
	虹色天使(仮)	SLG	価格未定	ジャパンコーポレーション		
	フライトシューティング(仮)	STG	価格未定	コナミ		
	アキハバラ電脳組パタPies!	SLG	価格未定	セガ		
	ガイスト フォース	STG	¥5,800	セガ		
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	SLG	価格未定	セガ		
	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2IN日本武道館(仮)〜	FTG	価格未定	セガ		
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	FTG	価格未定	セガ		
	プロ野球チームをつくろう!	SLG	価格未定	セガ		
	SpeedBusters	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		
	RAYMAN2(仮)	ACT	価格未定	ユービーアイソフト		
	Dの食卓2	A・RPG	¥5,800(予)	ワープ	V	50
発売日未定						
発売日未定	★ベルセルク	A・RPG	価格未定	アスキー		36
	メルクリウスプリティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	モンスターブリード	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	バイオハザード〜CODE:Veronica〜	AVG	価格未定	カプコン		
	プロ指南麻雀「兵」DX	ETC	¥5,800	カルチャーブレーン		
	グランディア2	RPG	価格未定	ゲームアーツ		
	鄭問之三國誌	SLG	価格未定	ゲームアーツ		
	CARRIER(仮)	AVG	価格未定	ジャレコ		
	Warrz(ワーズ)	RPG	¥6,800(予)	ショウエイシステム		
	機動戦士ガンダム(仮)	未定	価格未定	バンダイ		
	F1レース(仮)	RCG	価格未定	ビデオシステム		
	はるかぜ戦隊Vフォース〜翼の向こうに〜(仮)	S・RPG	価格未定	ビングキッズ		
	Marionette Handler	ETC	価格未定	マイクロネット		

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。 ■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。ページは今号の掲載ページを表しています。
※対応のVとは、バックアップメモリとして使用できるだけでなく、なんらかの形でドリームキャスト本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
99年1月発売						
1月14日(木)	闘龍伝説エランドール	FTG	¥5,800	カマタ アンド パートナーズ/サイ・メイト		186
	ルームメイトW	SLG	¥6,800	データム・ポリスター		151
99年2月発売						
2月4日(木)	★Jリーグプロサッカークラブをつくろう！（セガサターンコレクション）	SLG	¥2,800	セガ		
	★テクストート・ルド～アルカナ戦記～（セガサターンコレクション）	ETC	¥2,800	パイ	6	
2月18日(木)	悠久幻想曲 ensemble 2	ETC	¥3,800	メディアワークス		
99年冬予定						
99年冬予定	フレンズ ～青春の輝き～	AVG	¥7,200	NECインターチャネル	R	
99年3月発売						
99年3月予定	KISSより…	SLG	価格未定	キッド		185
	プロ指南麻雀「兵」	ETC	¥5,980	カルチャーブレーン		
99年春予定						
99年春予定	■ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	ACT	価格未定	カプコン	4	80
	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol. 3旅立ちの詩	AVG	価格未定	コナミ		
	★スーチーパイシークレットアルバム（仮）	ETC	価格未定	ジャレコ		82
	ミレニアムファイア	STG	¥5,800(予)	バンダイ		
	デバイスレイン	SLG	¥5,800(予)	メディアワークス		76
99年予定						
99年予定	ソニック3Dフリッキーアイランド	ACT	¥3,800	セガ		187
発売日未定						
発売日未定	ダービースタリオン	SLG	¥6,800	アスキー		
	制服—ハイスクールカウントダウン—	SLG	価格未定	アローマ		
	THERUINS（ルーインズ）（仮）	AVG	価格未定	A. D. M		
	SYNCHRONICITY（仮）	AVG	価格未定	A. D. M		
	★WithYou～みつめていたい～	AVG	価格未定	NECインターチャネル		20
	モンスターメーカー　ホーリーダガー	SLG	¥6,800	NECインターチャネル		
	JリーグエキサイトステージV1	SPT	価格未定	エポック社		
	ワーズ・ワース	RPG	価格未定	エルフ		
	ロックマン8 メタルヒーローズ（セガサターンコレクション）	ACT	¥2,800	カプコン		
	無人島物語外伝～考古学者高持慎一郎～	ACT	価格未定	ケイエスエス		
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	価格未定	コナミ		
	FAKE DOWN	ACT	価格未定	システムサコム		
	アドヴァンスト V. G. 2	FTG	価格未定	テイジイエル		
	レクイエム（仮）	RPG	価格未定	日本アートメディア		
	ファンズ・フォルム（仮）	AVG	¥5,800(予)	日本エムエムアイテクノロジー		
	汽船海賊スチームパイレーツ（仮）	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー		
	モニカの城	A·RPG	¥6,800	パイオニアLDC		
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	SLG	価格未定	ビング		
	バックガイナーよみがえる勇者たち 完結編「そして、明日へ」	SLG	¥5,800	ビング		
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ETC	¥5,800(予)	ワープ		

Peripherals 周辺機器

発売日	周辺機器名	価格	メーカー	ページ
99年1月月発売				
99年1月14日(木)	レーシングコントローラ	¥5,800(予)	セガ	
	■VGAボックス	¥7,000	セガ	
99年2月発売				
99年2月予定	釣りコントローラ(仮)	価格未定	セガ	
99年3月発売				
99年3月予定	ガメラドリームバトル(仮)（PDA）	¥2,980(予)	セガ	
99年予定				
99年予定	ぶるぶるパック(仮)	価格未定	セガ	
発売日未定				
発売日未定	マイクデバイス(仮)	価格未定	セガ	
	ポップンミュージック特製コントローラー	価格未定	コナミ	

※新作情報、攻略記事などと裏技及びレビューのタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

【次号予告】

電撃ドリームキャスト Dreamcast VOL.4は 1月14日(木)発売

●次号の内容は

特集「1999年DC大予言」&『ソニック』徹底大攻略!

特集は、あらゆる角度から'99年のDCを徹底検証する「1999年ドリームキャスト大予言」!「ソニック アドベンチャー」徹底大攻略も、今号に続き大ボリュームで掲載! なお、次号は祝日の関係で木曜日(1/14)発売。おまちがいなく!!

※次号の内容は変更になる場合があります。

編集後記

■編集部を風邪の猛威がおそっております。小坂は40度の熱を出して倒れ、ヤスはげりぴー、私もげりぴー、山下は充血、中村はキレ痔(笑)、澄本はアゴから血だしてるし(前号参照)、岩沢は朝からスタミナラーメン大盛り食うし、私の嫁さんの母親が校了日に泊まりに来るし、もうターイヘンでありやす。こんなんで、我が編集部は無事新年を迎えることが出来るのでしょうか? やはり大事なのは『生き残ること』であります。よし! サバイバルゲームの練習だ! はせがー

■突然ですが、一言。各メーカーの方々には大変お世話になりました。特にバンプレの寺田様、キャメロットの宇野様、セガの大西様、同じくセガ2研の中島様、八木様、この場を借り、厚く御礼申し上げます。来年もよろしくお願いします。中

■冬休みは、1日1日をしっかり噛みしめて(?)過ごさないと、あっという間に終わってしまう。普段できないことや考えられないことに、まとまった休みを利用してじっくりと取り組む……って、毎年決意するのだが。今度こそはがんばろう!岩

■電ドリホームページ(?)ついに開設! 誌名変更記念プレゼントをはじめ、NET特別企画「ナムコへ。」など、内容盛りだくさん! メディアワークスホームページ内にあるので、DC買ったアナタ、早く見に来てね。 なかじ

■DCの発表、発売と、今年はゲーム業界激動の一年になりましたが、個人的にはメチャクチャ忙しかったのが1番の感想。来年こそは、ヒマを見つけてヘンな映画をいっぱい観まくるのが抱負なんですが……。やっぱムリかも。 (チギラー)

ライター募集

「電撃ドリームキャスト」ではゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却しません)。

なお、応募資格は、
①自宅から御茶ノ水まで1時間程度
②18歳以上の方(高校生不可)
とさせていただきます。面接する方のみ2カ月以内にご連絡します。

電撃ドリームキャストVOL.3 1999年1月14日発行 定価550円(税込)

■発行人/塚田正晃
■編集人/長谷川真
■発行所/メディアワークス
〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元/主婦の友社
〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9
(編集部)03-5280-7550
■印刷所/大日本印刷
■雑誌コード/24542-1/14

STAFF

■編集長 長谷川真
■副編集長 中村敏彦
■デスク 小坂淑恵、岩沢雅之
■編集 澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力 Kライターズクラブ、橋本理恵子、岡田幸生、篠崎明彦
■編集補助 荻野晴也、宮川亮、長坂江里子
■ライター 佐々木麻里菜、中里一雅、佐藤裕志、竹内拓也、高橋章輔、松崎豊、染谷行人、佐藤充、井口淳也、後藤宏典、野村一真、谷口一茂、三輪玲子、川口一、山田英治、須々木了三、海老原幸治、池田智之
■デザイナー グァバ盛岡、2725 Inc(渡辺宏一、安井貴)、マイクロフィッシュ、バナナグローブスタジオ、クスコムーチョ、田代浩二郎、市川正美、渡辺美幸、田中晶子、コマツヒロノリ、高橋郁子、デザイン倶楽部、小松崎祐子、シンプリィ、斉藤和代、北山貴代、K.D.R.
■カメラマン 林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、船橋利尚

応募、お手紙のあて先
〒101-8305
(株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「○○○」係
『電ドリ』ホームページアドレス】URL:http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。


あなたの世界にみちびいて！
夏休みの前日に偶然拾った木箱。
その中には想像の国からやって来た
エトセラ・ピム・ミンティーの
３人の６インチの少女達。
15日間一緒に過ごして、
お互いの意思の疎通、
信頼が深まると
少女達は人間に
なることが
出来るらしい。
そして…。
※出演声優
南 央美（エトセラ役）
平松 晶子（ピム役）
今井 由香（ミンティー役）
好評発売中！
価格：5,800円
（税抜）
6インチ まいだ〜りん
めるへんちっくアドベンチャー
トレーディングカード入り
©1998 KID
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com


人生とゲームには、
キミに電撃
早い!詳しい!攻略情報で選ぶなら!
電撃シリーズ


攻略法が必要だ。


あの頃、伝えられなかった思い……。
あなたが会いたかったのは誰ですか。
フレンズ
〜青春の輝き〜
今冬発売
希望小売価格／7,200円（税別）［CD2枚組］
©フェアリーテール／NECインターチャネル／イラスト／谷とおる


SEGASATURN



電撃Dreamcast VOL.3
平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年1月14日(隔週金曜日発行)第4巻第1号通巻46号
発行人/塚田正晃 編集人/長谷川真
発行 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
TEL.03(5281)5226/編集
発売 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
TEL.03(5280)7550/営業
定価550円 本体524円
T1124542010552

雑誌 24542-1/14